

N°1 Déc/Jan 99

Nouveau - 132 pages 100 % Dreamcast - 132 pages 100 % Dreamcast

Dreamcast

La concurrence a du souci à se faire !





Le magazine à acheter avant d'acheter !

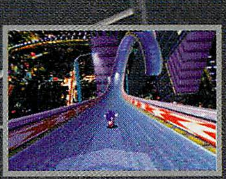


Couverture non définitive

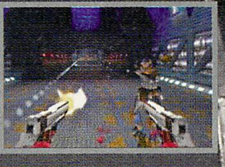
SOMMAIRE

News P6

Dossier P33

Work in progress P50

Interview P82

Liste des jeux prévus P84

Rumeurs P85

Tests P86

Neo Geo Pocket P114

Arcade P116

Cinéma P126

Dvd P128






Enfin, ca y est, elle est arrivée. C'est une véritable bombe. On peut dire qu'elle aura su se faire désirer. La Dreamcast est en vente au Japon depuis le 27 novembre. Elle tombe pile pour les fêtes de Noël : le cadeau idéal. Malheureusement pour nous, elle ne sera disponible en France qu'en septembre prochain, c'est-à-dire approximativement dans une dizaine de mois. L'attente va être longue et difficile. C'est pour cela que nous vous proposons ce nouveau magazine . Dreamzone met littéralement à nu la nouvelle console de Sega. Grâce à lui, vous saurez absolument tout sur la société, la console et les jeux. Le Sega nouveau est arrivé. Les news vous apprendront que la Dreamcast est soutenue par les plus prestigieux développeurs de jeux vidéo. Tous semblent d'accord pour dire que la Dreamcast est une machine formidable. Un dossier de dix-sept pages passe au crible les raisons du succès inévitable de la nouvelle machine. Les Work in progress détaillent également tous les jeux annoncés pour les mois à venir. Les tests, bien que peu nombreux, vous donneront une idée objective de ce que sera le futur des jeux Dreamcast. Dreamzone vous fera aussi découvrir la sœur jumelle de la nouvelle console de Sega : la NAOMI. Bref, un numéro 1 ultra-complet, pour un maximum d'informations et de plaisir. Au nom de toute l'équipe de Dreamzone, je vous souhaite un joyeux Noël.

Fred

PS : Pour la rubrique courrier,
écrivez nous a l'adresse suivante :
DREAMZONE/Super Fred
3 Ter rue d'Arsonval
75015 Paris
France



3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur de la publication
Jean-Marc CHEMLA

Rédacteur en chef
Frédéderic Danilewsky
Réalisation P.A.O
Franck Chemla
Correcteur
Patrick SALMON
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure, Ant.

Pigiste
Nicolas Guerdin
Illustration
William RAVIN
Impression
Imprimerie Quebecor
Distribution
MLP

News

La rubrique news est là pour vous faire saliver. Elle est toujours l'occasion de faire des découvertes sur tel ou tel éditeur ou au sujet du dernier jeu annoncé pour votre console préférée. Elle regroupe tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les softs en préparation aux rayons Dreamcast et NAOMI. En lisant ces pages, vous vous apercevrez que la nouvelle console de Sega suscite beaucoup d'intérêt chez les développeurs de tous les pays sans distinction : japonais, américains et européens. Les annonces se succèdent, et chaque jour les développeurs dévoilent les jeux destinés à cette plate-forme de rêve. Préparez-vous à voir arriver une déferlante de titres dans les prochains mois sur Dreamcast et NAOMI.

Fred

UN CONCURRENT POUR SUPERMAN

Les publicitaires japonais débordent d'imagination. Segata Sanshiro, un karatéka célèbre, désigné pour représenté Sega dans les pubs TV, vient une nouvelle fois au secours de la compagnie. Chacune de ses apparitions met les foules en délire. Le dernier spot pour la marque au hérisson bleu porte à nouveau cet illustre personnage à l'écran. Au début de la pub, un missile se dirige sur les lieux de lancement de la Dreamcast, tel un super-héros, Segata saute sur la bombe et la détourne de sa direction pour l'envoyer dans l'espace. A quand le comic Segata Sanshiro ?



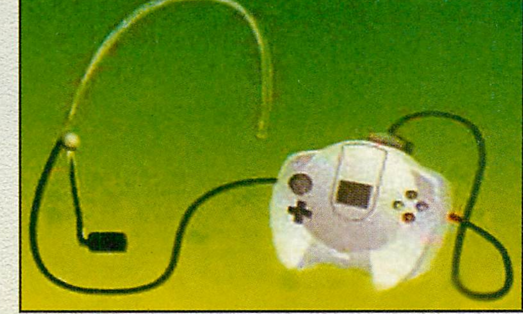




ECOUTE MA VOIX

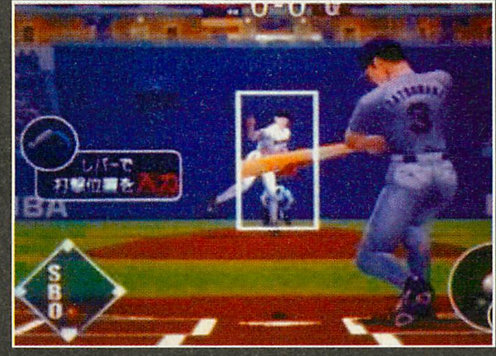


Dans le genre, on ne sait plus quoi inventer pour vendre un jeu, je voudrais Seaman. Vivarium est actuellement en train de travailler sur un nouveau concept de soft pour Dreamcast. Seaman est une sorte de Tamagotchi, à ceci près que vous pourrez parler à votre bébé par l'intermédiaire d'un micro. Vous pourrez le dirigez ou le réprimander directement avec la voix sans avoir besoin de toucher au pad. Et qui sait, peut-être qu'une nouvelle complicité s'installera entre vous et que ce sera le début d'une grande histoire d'amour.



UNE AVALANCHE DE JEUX

Dans le petit monde de l'arcade, l'arrivée de la NAOMI risque bien de faire autant de bruit que la carte Model 3 lors de sa sortie. La NAOMI est une arme vitale pour rester leader sur le marché de l'arcade. Sega le sait bien, et la société mise à fond sur son nouveau bébé pour assurer sa réussite. Les titres développés sur NAOMI sont de plus en plus nombreux. Les prochains jeux NAOMI seront Sega Taxi, Sega Buggy, Dynamite Baseball 99, Virtua Striker 99, Last Bronx 2 et Virtua Cop 3.

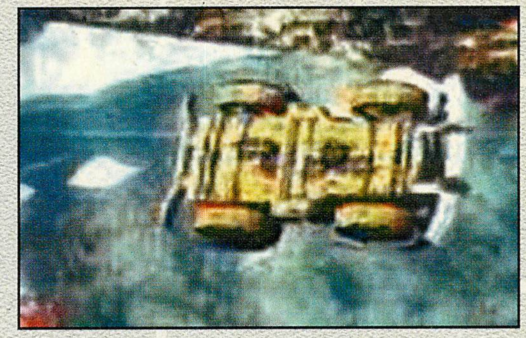




SEGA RÉCIDIVE

Ça y est, Sega récidive ! Après Geist Force, c'est au tour de la démo de la NAOMI présentée au TGS, d'être adaptée en arcade. Sega Buggy sera développé par l'AM4. Le jeu s'appellera Sega Buggy et sortira l'été prochain. Ce titre alliera les éléments d'un jeu de course à ceux d'un jeu de combat. Sega Buggy vous placera derrière le volant d'une voiture. Le but sera de pousser l'adversaire hors d'une arène pour le faire tomber dans le vide.





UN TRANSFUGE

Il doit y avoir des dents qui grincent du côté de chez Sony. Panther Software a annoncé qu'il travaillait sur un shoot en 3D du nom de Space Griffon, la suite de Space Griffon VF-9 sur Playstation, publié par Sony. Comme dans le premier épisode, votre jet sera capable de se transformer en fonction de la situation. Vous pourrez également jouer à Space Griffon à plusieurs via le modem de la Dreamcast. Aucune date de sortie n'a encore été annoncée.







UN JEU PEUT
EN CACHER UN AUTRE

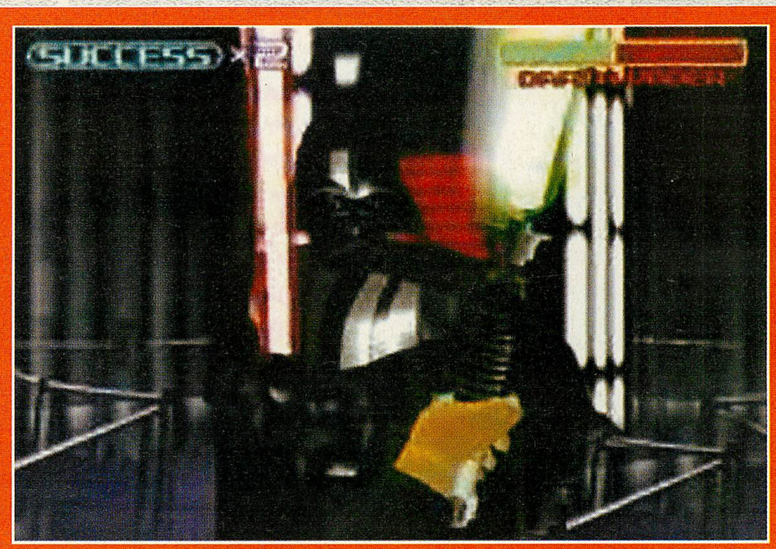
Namco rejoint en catimini le clan Sega avec Starxiom. Ce shoot'em up a été dévoilé pour la première fois lors de l'E3, et depuis, plus rien, aucune nouvelle. Un rumeur persistante fait également état d'une version Tekken 3 spécialement relokée pour la Dreamcast. Ce nouvel épisode s'appellerait Tekken 3 Alpha. Il comporterait de nombreuses nouveautés comme des graphismes, des personnages et des mouvements inédits.

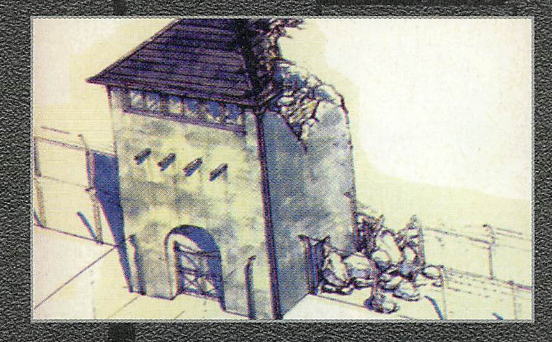


MERCI GEORGE

Star Wars Trilogy, le nouveau jeu d'arcade de Sega, est toujours en cours de développement. Il faudra encore patienter quelque temps pour enfiler votre panoplie de Jedi, bien que j'en connais qui n'ont pas attendu, n'est-ce pas FX ? Enfin, voici les photos d'un niveau secret appelé, «Duel with Darth Vader», et pour cause puisque vous devrez vous mesurer à Dark Vador dans un combat au sabre laser.

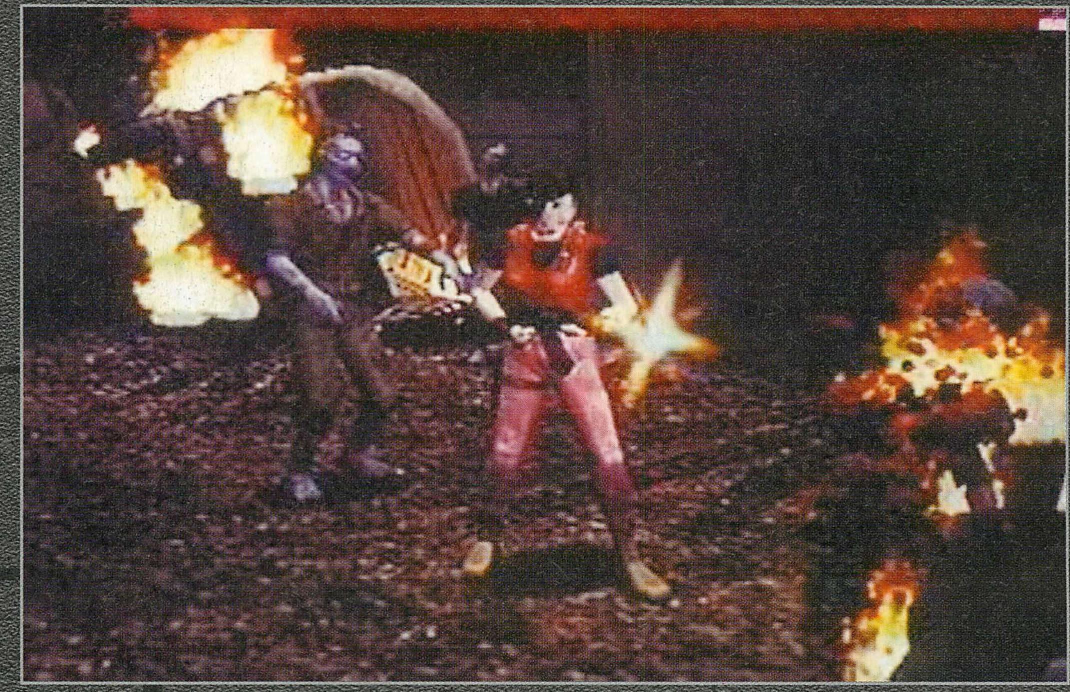








Les zombies sont toujours fidèles au poste. Prévoyez une serpillière pour essuyer les flaques de sang recouvrant le sol.



Resident Evil

Resident Evil : Code Veronica

Une version exclusive pour la Dreamcast



Les décors utilisent désormais un moteur 3D temps réel. La liberté du joueur n'en sera que plus grande.

L'annonce d'un épisode totalement inédit sur Dreamcast a l'effet d'une bombe dans l'univers vidéo-ludique. Le succès incroyable de Resident Evil 2 a sans doute poussé Capcom à prendre position sur la machine de Sega, lui évitant ainsi toute mauvaise surprise de la part de sociétés concurrentes. Cela dit, l'éditeur s'est plutôt montré avare en termes d'informations. Les photos du développement sont peu nombreuses, mais garantissent déjà un visuel largement plus impressionnant que sur la PlayStation. Les décors en 3D pré-calculée sont remplacés par un moteur 3D temps réel permettant d'afficher des textures de polygones incroyablement complexes qui mettent en valeur les étonnantes capacités de cette machine de rêve. Les personnages sont beaucoup plus détaillés qu'auparavant, et on devrait même retrouver la mignonne petite Claire Redfield (une des héroïnes de Resident Evil 2) pour une aventure des plus sanglantes. Les Zombies sont toujours de la partie avec des décors qui se rapprochent plus du premier volet. Le nouveau moteur 3D risque d'apporter un cortège de nouveaux mouvements pour les personnages (Lara Croft n'a qu'à bien se tenir !). Le scénario reste quant à lui assez mystérieux. La seule chose que l'on sait concerne la petite Redfield. Elle aurait décidé de partir à la recherche de son Chris, héros du premier Resident Evil, et disparu juste après. Voilà qui nous promet de multiples rebondissements et un maximum d'hémoglobine (âmes sensibles s'abstenir !). Aucune date précise n'a été avancée par Capcom, mais ce Resident Evil : Code Veronica risque de rallier nombre de joueurs à la cause de Sega.

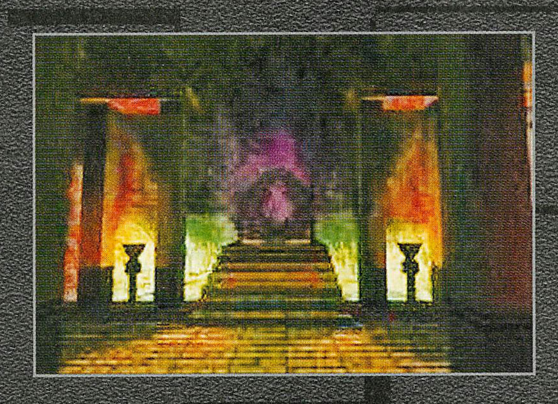
Alex

Développeur : Capcom

Genre : Aventure/Action

Sortie prévue : courant 99





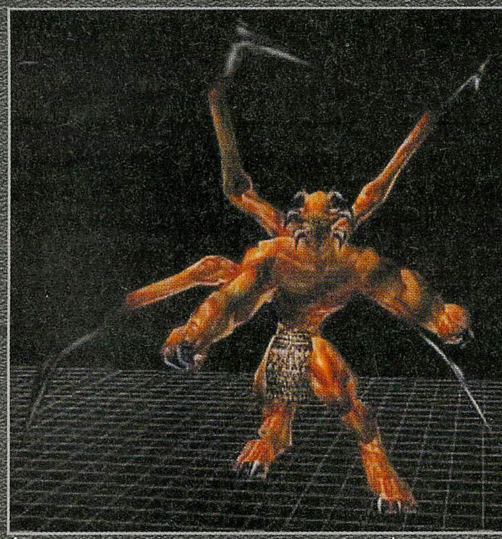




Stop. Ce personnage, vous demande un droit de passage pour traverser ce pont. Faites-lui goûter le fer de votre hâche.

Akolyte

Lara a un Akolyte



Avec ses quatre bras, ce monstre vous donnera très certainement du fil à retordre.

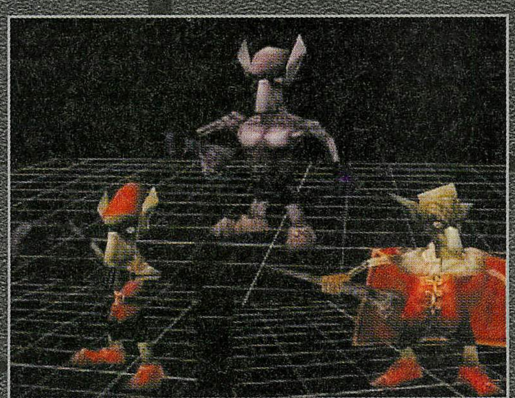
Tomb Raider a fait naître de véritables vocations chez les développeurs. Les clones de Lara Croft sont de plus en plus nombreux à voir le jour aussi bien sur PC que sur console. Le dernier en date se nomme Akolyte et il est annoncé sur Dreamcast. L'histoire se déroule dans un monde emprunt de mysticisme et de magie, inspiré de l'univers de l'Héroïc Fantasy. Protégées par l'Ordre des Mystics, les terres du milieu sont attaquées par des dieux maléfiques. En tant que membre et gardien de cette société, votre rôle est de protéger et d'empêcher la destruction de l'ordre établi. En début de partie, vous avez le choix entre quatre guerriers experts dans l'art du combat. L'un est spécialiste du maniement de la double épée, l'autre de la hache, etc. En plus de ces aptitudes non négligeables, ces gardiens de l'ordre possèdent des pouvoirs magiques divisés en deux catégories, offensifs ou défensifs. Conjointement à ces techniques de combat traditionnelles, un mode spécial vous permettra d'être assisté par l'ordinateur lors des combats contre les ennemis. En cas de difficulté, ce dernier pourra même vous aider à résoudre des énigmes. Mais se battre n'est pas tout, et en traversant les 25 niveaux qui composent l'aventure, outre le fait d'affronter divers ennemis, vous devrez également prouver que costaud ne rime pas forcément avec idiot. Les niveaux comportent de nombreux pièges, puzzles, énigmes et autres portes à ouvrir, destinés à ralentir votre progression. Graphiquement, Akolyte semble très prometteur, même si pour l'instant les photos de cette page sont tirées du jeu sur PC. La version Dreamcast devrait bénéficier des mêmes détails, effets de lumière et transparences. Akolyte devrait également comporter une caméra dynamique au dessus de tout soupçon.

Fred

Développeur : Revenant

Genre : Action/Aventure

Sortie prévue : courant 99



Voici un exemple des monstres que vous aurez à affronter dans Akolyte.



Un système de combat original qui mélange subtilement RPG et Shooting gun. Vous avez intérêt à être précis et rapide !

Troisième épisode d'une série que l'on espère très longue, D 2 s'inscrit comme la suite directe du D sorti à l'origine sur 3DO. Enemy Zero sur Saturn n'aura été qu'une aventure parallèle pour la belle blonde. Aujourd'hui, son créateur Kenji Eno va de nouveau la plonger dans une histoire terrifiante dont il a le secret, qui commence ainsi : alors qu'il survolait une région désertique recouverte par la neige, l'avion de Laura est percuté de plein fouet par un mystérieux météorite. L'aéroplane s'écrase avec une violence qui tue tous les passagers, sauf Laura et une étrange jeune femme, Kimberly. A partir de ce postulat digne des meilleurs films-catastrophes, Kenji Eno nous entraîne dans une ambiance à la Kubrick qui rappelle Shining par bien des côtés. En effet, le premier décor (cette immensité enneigée) aura tendance à rendre les joueurs claustrophobes. Avec une totale liberté de mouvement dans un univers 3D affichant 30 000 polygones, dont 2000 rien

D2

Une version exclusive pour la Dreamcast

que pour Laura, la durée de vie s'annonce conséquente. Sans compter que l'héroïne de Warp sera confrontée à une race extraterrestre belliqueuse. Le système promet quelques originalités, puisqu'il mélange subtilement une pincée de Virtua Cop et un zeste de Parasite Eve. En tout cas, la recette de M. Enno risque de trouver pas mal de fans. Bien que l'atmosphère ne soit pas la même, D 2 peut se comparer à Zelda 64. Et au vu des dernières images, Nintendo peut com-

L'aspect sanglant pourra rebuter les plus jeunes. Cela dit, si on tient compte de la complexité du jeu, on remarque immédiatement qu'il ne s'adresse pas à une bande de scouts.

Développeur : Warp

Genre : Aventure/Action

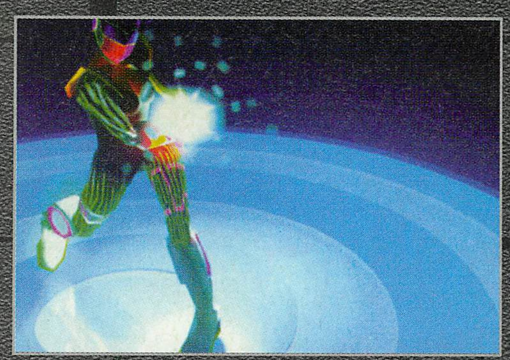
Sortie prévue : 1er trimestre



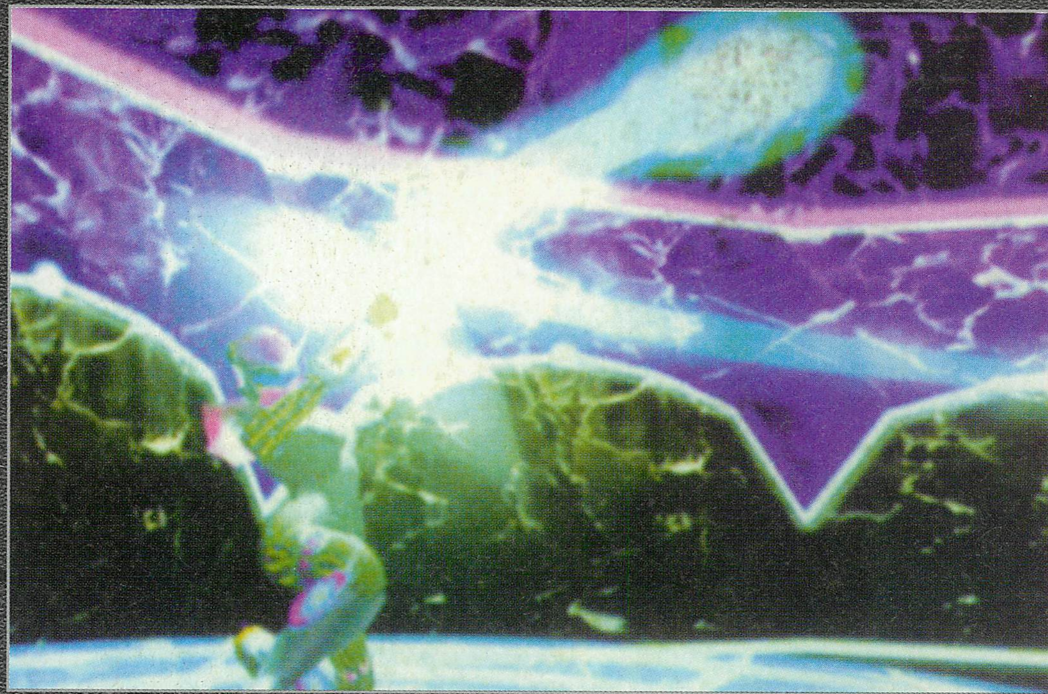
mencer à se faire du soucis. Rassurez-vous, si les combats semblent tirés d'un Final Fantasy, l'aventure laisse la part belle à l'exploration. Il vous faudra aussi résoudre un certain nombre d'énigmes. A signaler une bande-son particulièrement travaillée qui vous empêchera de jouer la nuit, sous peine de crise cardiaque. Au moins, on pourra dire que le processeur sonore Yamaha est à la hauteur des espérances de Sega. Le seul défaut de ce titre est d'accumuler un retard particulièrement énervant. Annoncé initialement sur la M2 (la défunte console de Panasonic), D2 devait sortir cet hiver sur Dreamcast. Pourtant, Warp a encore décidé de le repousser jusqu'en 99. L'attente sera longue !

Alex





Ce personnage est sur le point de lancer une attaque.



Cette explosion d'énergie vous donne à peu près une idée de ce que la Dreamcast est capable de faire.

Drones

De Tron à Drones

Les aires de jeu sont inspirées du film TRON.

Visiblement les programmeurs de chez Nigma software ont particulièrement apprécié le film Tron. Drones, leur prochain jeu d'action prévu sur Dreamcast, s'inspire d'une des scènes anthologiques du film, la séquence de combat avec les disques. En fait, avec Drones les développeurs de chez Nigma ont voulu créer un nouveau style de jeu de combat. Le résultat est un titre futuriste à mi-chemin entre le jeu de sport et d'action. Tout comme dans Disc of Tron de Midway, Drones met en scène deux personnages perchés sur des plates-formes s'affrontant par disques magnétiques interposés, l'objectif final étant d'affaiblir ou de déséquilibrer l'adversaire en le faisant tomber dans le vide. Le jeu proposera jusqu'à 32 participants, dont huit joueurs principaux. Chacun d'entre eux possédera des caractéristiques qui pourront évoluer au cours du jeu. Ces changements seront visibles à l'œil nu. Les muscles et l'apparence des personnages évolueront en fonction de votre réussite. Le jeu se déroulant dans le futur, le nombre d'armes a considérablement augmenté depuis Tron. Vous aurez le choix entre cinquante armes. Elles iront du frisbee aux éclairs d'énergie, en passant par les shurikens ou les fléchettes. Vous pourrez même utiliser des boucliers ou des leurres pour tromper votre adversaire. L'intelligence artificielle implantée dans le jeu devrait également vous donner du fil à retordre. Partie après partie, la machine dressera un portrait-robot de votre style de jeu. Pour gagner, il faudra donc s'adapter et changer continuellement de tactique. Cette option intéressante devrait permettre au jeu de ne pas devenir répétitif. Drones comportera également plus de 200 salles, avec une architecture, des textures différentes et des graphismes sortis d'un rêve psychédélique. A noter également que Drones pourra se jouer en mode multijoueurs via un modem.

Fred

Développeur : Nigma

Genre : Action

Sortie prévue : courant 99

LES SIRÈNES DE LA DREAMCAST

Après des semaines d'incertitude, Konami c'est enfin décidé à annoncer qu'il développait deux nouveaux titres sur Dreamcast. Le premier est un jeu de combat aérien, nommé Flight Shooting. Le second est jeu d'arcade basé sur la musique, un genre en vogue depuis le succès de Parappa sur Playstation, appelé Pop N'Music. Pas de Metal Gear ou de Castlevania donc, mais il ne faut pas désespérer. On verra peut être un jour, comme pour Resident Evil, un épisode dérivé de Metal Gear spécialement développé pour la Dreamcast. On peut toujours rêver.



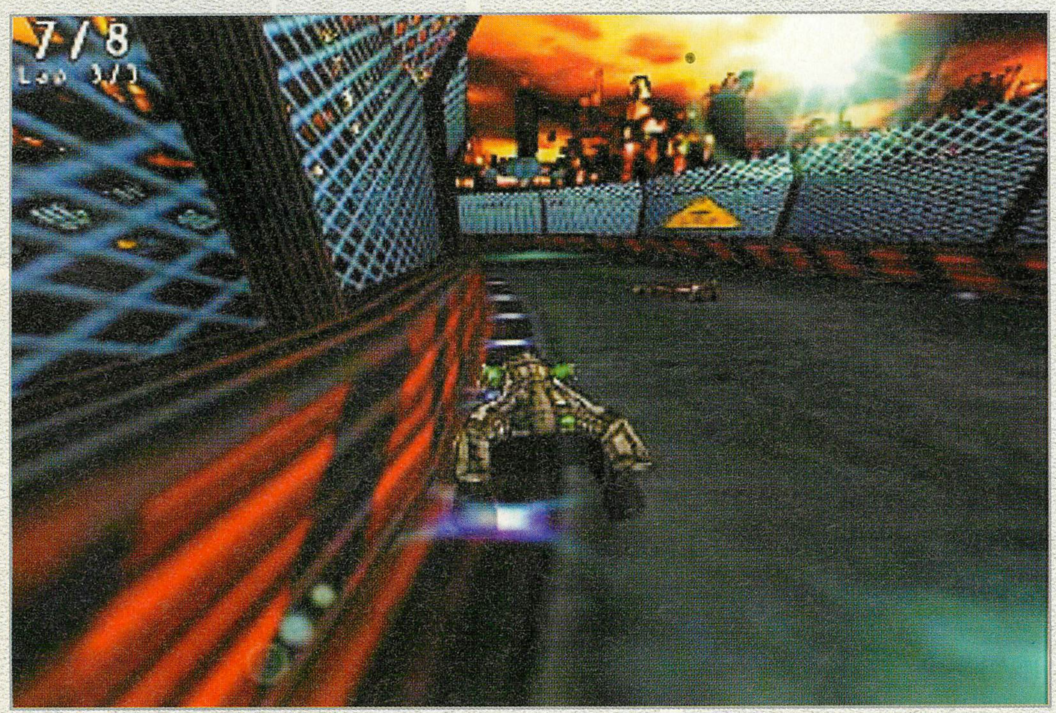




Pod 2



WipEout-like



Vitesse et destruction sont les maîtres mots de Pod 2.

DÉVELOPPEUR : UBI SOFT

GENRE : COURSE FUTURISTE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

Sous ce nom étrange se cache la suite d'un célèbre jeu de course PC et le quatrième jeu d'Ubi Soft sur Dreamcast. Il s'agit de courses se déroulant dans un univers futuriste où la vitesse est la seule chance de salut. Mais passons sur ce scénario sans intérêt, pour nous concentrer sur le jeu et sur ses principales caractéristiques. Ceux qui ont joué au premier opus seront ravis d'apprendre que Pod 2 propose enfin une dizaine d'armes et d'options à ramasser en cours de partie. On va enfin pouvoir s'éclater comme sur un WipEout. C'est d'autant plus appréciable que le soft n'a rien perdu de ses qualités. Les graphismes, bien que toujours dans le style du premier Pod, semblent encore plus travaillés, et l'animation est une fois de plus annoncée à 60 images/seconde. Donc rien à redire du côté de la réalisation. Quant aux nouveautés, on trouvera 8 modes de jeu différents, dont un multijoueurs, des éléments de décor interactifs, 4 types de véhicules différents, et un climat évolutif. Bref, de quoi en faire un bon petit hit !

Vincent



News

DISCWORLD EN 3D ?

Des démos tournantes d'un jeu appelé Discworld Noir ont été présentées à quelques rares privilégiés, lors d'un show privé organisé par Sega. Il s'agit d'une nouvelle aventure basée sur le monde délirant de Discworld (créé par Terry Pratchett) et développée par l'équipe anglaise Perfect. Il semblerait pour le moment que les concepteurs attendent la dernière version du kit de développement afin de disposer de plus d'informations sur le processeur graphique PowerVR2. Les spéculations sont maintenant ouvertes quant à savoir si la version Dreamcast sera ou non en 3D.

VIENS CHANTER AVEC TA DREAMCAST

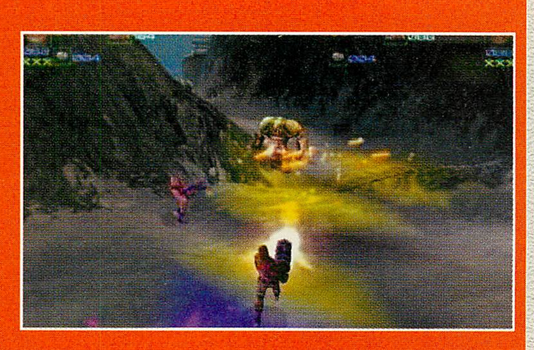
La Dreamcast ferait-elle bon ménage avec le karaoké ? C'est ce qu'il semble si l'on en croît certaines rumeurs qui font état d'une machine de Sega baptisée DreamSong. Il s'agirait d'un appareil de karaoké utilisant la technologie Dreamcast/NAOMI et qui permet de télécharger des chansons par réseau. On vous en reparlera probablement dans les prochaines semaines.

UNE ÉTOILE MONTE AU CIEL

Conjointement au jeu sur PC, DreamStone Entertainment prépare une version Dreamcast d'Evenstar, son dernier jeu de rôle. Pour ne pas dépayser les joueurs du pays du soleil levant, les développeurs ont tenu à donner à Evenstar un look très japonais. Le jeu est en 3D temps réel. La vue changera selon le mode sélectionné. Le story mode fera apparaître le héros comme un élément intégré à l'histoire à la manière d'une cinématique. De plus, il ne sera pas directement contrôlable dans ce mode. Le second mode, classique, montre le personnage de dos comme dans D2. Un mode battle permettra également à plusieurs protagonistes de s'affronter dans une arène. A noter que la version Dreamcast devrait bénéficier de quelques ajouts supplémentaires par rapport à la version PC, mais rien n'est encore officiel.

J'VAIS LEUR PÉTER LA GUEULE

Avec la Dreamcast, il va falloir s'habituer à voir débarquer de la 3D partout. Je crois d'ailleurs qu'on va finir par ne plus le préciser du tout, tant c'est devenu un passage quasi-obligé pour séduire les joueurs. Tout ça pour vous dire qu'Expendable est un jeu à la Commando (on dirige un personnage vu du dessus qui shoote tout ce qui bouge) et qu'il est bien évidemment en 3D. Les fans de Rambo apprécieront sans aucun doute ce shoot-them-up qui se déroule dans un univers futuriste en guerre contre des créatures extraterrestres et qui vous place dans la peau d'un space marine. Armé des nombreuses armes (napalm, lance-flammes, lasers, etc.) que vous récupérerez en cours de partie, vous détruirez tout ce qui n'est pas humain sur votre chemin. On pourra y jouer à deux sur le même écran en mode coopération et en réseau. Mais pour ça, il faudra quand même patienter jusqu'à sa sortie, fin 99.





BIZARRE, COMME C'EST BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE

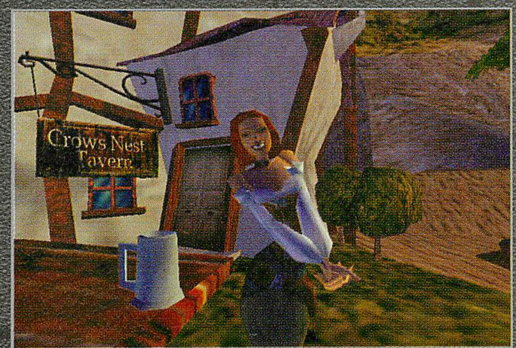
Bizarre Creations développe pour Dreamcast. Si, si je vous l'assure, ce n'est pas une blague. Mais comme pour la plupart des développeurs en Europe, il est hyper-protégé. Les informations sont donc rares. Enfin, le jeu se nommera Furballs. Initialement prévu sur PC, c'est finalement sur Dreamcast qu'il verra le jour. Il semblerait que Furballs soit un jeu d'action dans le style Tomb Raider, au milieu d'un univers de cartoons. Vous devriez donc diriger un personnage vu de dos, résoudre tout un tas d'énigmes et tirer sur des méchants pas beaux. A noter que vous aurez le choix entre six personnages ayant chacun des pouvoirs et des armes spéciales.



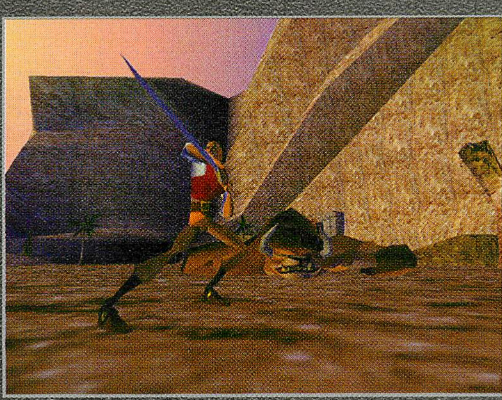

Visiblement, le héros n'a pas été assez rapide. En tout cas, ce monstre a trouvé son quatre-heure.

Galleon

L'île aux pirates

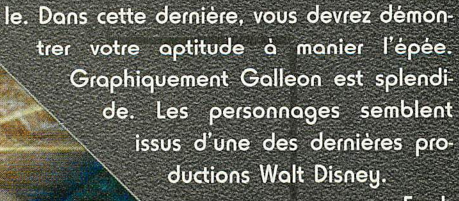


Une femme dans chaque port, comme dit le viel adage.



Galleon est un jeu d'aventure/action en 3D développé par Confounding Factor. Cette société est le fruit de deux anciens membres de l'équipe de programmation de Tomb Raider. L'histoire se déroule au temps des corsaires et des pirates. Vous jouerez le rôle de Rhama Sabrier, capitaine de navire, pirate et cartographe à ses heures. Notre marin multicartes est engagé par un marchand pour découvrir la provenance de la précieuse cargaison d'un mystérieux bateau venant d'accoster dans le port d'Akbah. L'aventure de Galleon se déroule à une époque pour le moins originale dans un jeu vidéo. Pour une fois, vous n'êtes pas propulsé dans un futur apocalyptique. Galleon vous plonge cœur d'un vrai film de corsaire avec tout ce que cela implique, c'est-à-dire les bateaux de pirates, les combats à l'épée et les trésors enterrés au fin fond d'une île perdue. Le héros possède une forte personnalité. Il a quasiment l'air vivant. Ces réactions sont calquées sur celles d'un être humain. Il peut, par exemple, se déplacer de différentes façons sans que l'action ne l'impose. Outre son comportement, Rhama Sabrier possède également une large panoplie de mouvements. Il peut courir, grimper, ramper ou encore nager. La maniabilité promet d'être originale. Vous devrez agir de façon naturelle. Au lieu d'exécuter des actions précises comme dans Tomb Raider, vous devrez déclencher des actions différentes selon la situation. Galleon est divisé en plusieurs phases de jeu. La première fait appel à vos talents d'enquêteur. Au cours de celle-ci, vous devez rechercher et collecter les informations qui vous permettront d'atteindre votre objectif. Tout au long du jeu, vous côtoierez et rencontrerez toute la faune incombant à cette époque. La seconde, vous demandera plus d'adresse et d'agilité que de cervelle. Dans cette dernière, vous devrez démontrer votre aptitude à manier l'épée. Graphiquement Galleon est splendide. Les personnages semblent issus d'une des dernières productions Walt Disney.

Fred




Le messie est revenu.

DEVELOPER: CONFOUNDING FACTOR

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

News



Un jeu qui vous amènera dans de somptueux paysages

Après avoir développé MDK, certains membres de l'équipe à l'origine du projet ont préféré quitter Shiny Entertainment pour créer leur propre société, Planet Moon Studio. Cette séparation à donné lieu à un soft en 3D temps réel, à mi-chemin entre le jeu d'action et de stratégie, du nom de Giants. Tout comme MDK, le scénario de Giants ne fait pas dans la finesse. Il met de côté la morale et les bons sentiments, au profit de la loi du plus fort. Trois races s'affrontent pour le contrôle de leur planète. Les Meccaryns, des aliens venus de l'espace pour réparer leur vaisseau, ont forcé les habitants de la planète, les Sea Reapers, à se réfugier dans les océans. Pour reprendre le contrôle de leur territoire, ces derniers créent Kabuto, un être sensé éliminer les Sea Reapers. Le seul problème est que Kabuto se retourne contre ses créateurs et décide de tuer tout le monde pour devenir le seul maître de cet univers. Malgré les apparences, Giants n'est pas un jeu d'action pur et dur. En fait, il se rapproche plus d'un titre comme Starcarft que d'un MDK. Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois espèces de guerriers différentes. Les Sea Reapers détiennent des pouvoirs magiques en rapport avec les quatre éléments, les Meccaryns maîtrisent la technologie, et Kabuto possède une force herculéenne en raison de sa taille démesurée, 10 fois supérieure aux autres peuples. Bien entendu, les objectifs ne seront pas les mêmes en fonction de la race que vous aurez sélectionnée. Le seul point commun est que vous aurez une totale liberté d'action pour arriver à vos fins. Vous pourrez brûler, piller, tuer, kidnapper, noyer, etc. Vous pourrez également utiliser votre environnement pour créer des pièges, des nouveaux véhicules ou de nouvelles armes. Pour faciliter la prise en main, un mode tutorial devrait même vous apprendre à survivre dans la trentaine de niveaux qui composent le jeu.

Fred

Giants

Un géant dans un univers de brutes

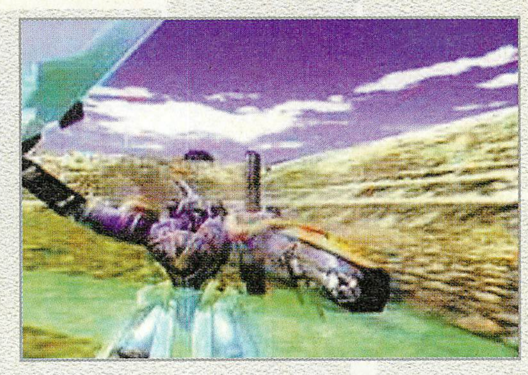
Voici un Meccaryns prêt au combat.

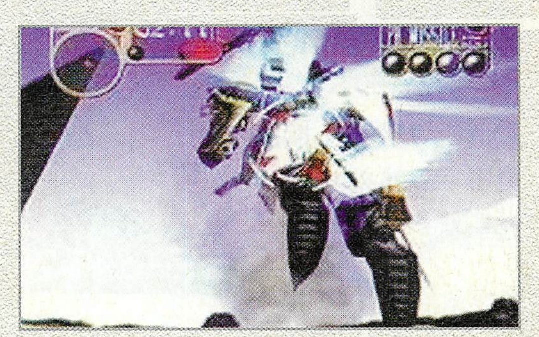
Développeur : Planet Moon Studio

Genre : Stratégie

Sortie prévue : 1999







Le danger peut venir de tous les côtés, même des airs.

Frame Grid

Goldorak bis

Frame Gride est l'œuvre d'une société nippone du nom de From Software. Si ce patronyme ne vous dit rien, apprenez que cette compagnie est déjà à l'origine de nombreux jeux comme Armored Core ou la série des King's Field sur Playstation. Frame Gride a été dévoilé au public pour la première fois au salon du Tokyo Game Show 98. Frame Gride s'apparente à un jeu de combat, à ceci près qu'il reprend un thème cher aux Japonais, les combats de Mechas. Tout comme dans Virtual On de Sega, vous ne dirigez pas des personnages à l'apparence humaine, mais des robots géants. A l'image de Virtual On, les affrontements ne donneront pas lieu à des corps-à-corps, mais à des combats à distance. On peut toutefois espérer quelques frottements rapprochés, puisque certains Mechas ont des épées-laser. Chacun des robots présents dans le jeu possède un arsenal et des capacités différentes. Si l'un détient une puissance de feu importante, il sera plus lent que les autres; en revanche, si un robot est très rapide, il aura comme inconvénient de ne pas être résistant aux chocs. Les combats ont lieu dans des arènes fermées, et jonchées d'obstacles. Vous devez diriger votre robot en vous servant des déformations du terrain pour vous protéger des attaques de l'adversaire. Les graphismes de Frame Gride sont impressionnants. Les explosions et les tirs d'armes en tout genre crèvent littéralement l'écran. Les robots eux aussi ne sont pas en reste, ils regorgent de détails. On peut presque voir la moindre partie des armures au boulon près. Avec ce petit bijou, From Software risque de faire de la concurrence au hit de Sega. Enfin, seulement si cette dernière décide à convertir Virtual On sur Dreamcast.

Fred

Frame Gride

Genre : Combat de Mecha

Sortie prévue : mars 99



Pulvonium !!!







Vous disposez de pouvoirs magiques impressionnants



Silver

Un jeu en argent pour une console en or

Il y a quelque temps encore Infogrames se posait la question de savoir si Silver serait adapté sur Dreamcast. Devant l'enthousiasme montré par les développeurs du monde entier pour la nouvelle console de Sega, il semblerait qu'Infogrames n'hésite plus encore très longtemps. Silver est un mélange de Diablo et de FFVII.Il touche à tous les styles de jeu, arcade/action/aventure/RPG.L'histoire met en scène Silver, un sorcier maléfique. Il règne sur le

Développeur : Infogrames

Genre : Action/RPG

Sortie prévue : Février 99



Voici votre équipe au grand complet.

La caméra s'adapte à la topolographie du terrain pour vous montrer la scène sous le meilleur angle de vue possible.

Les monstres sont inspirés de Donjons & Dragons.

monde de Jarrah depuis plus d'un millier d'années. Vous incarnez David, un chevalier sans peur ni reproche. Malheureusement pour vous Silver se cherche une nouvelle compagne et c'est votre femme qui a été désignée volontaire. N'écoutant que votre courage, vous partez donc réparer cette injustice. Comme vous pouvez vous en douter après ces quelques lignes, l'histoire se déroule à une époque située entre le Moyen-Age et le dernier volume de Donjons & Dragons. Votre quête vous emmènera visiter tout le royaume de Jarrah. Au cours de vos recherches de nombreux personnages se joindront à votre cause pour vous assister. Vous contrôlerez six d'entre eux. Ce sera à vous de déterminer qui ralliera ou non votre bande. En tout, le jeu comporte une cinquantaine de personnages différents. Avant de vous attaquer à Silver, vous devrez retrouver les huit morceaux d'un artefact. Il procurera aux membres de votre équipe des pouvoirs magiques indispensables pour le supprimer. Les déplacements se rapprochent de ceux utilisés dans les RPG. Le héros reste toujours sous votre contrôle, tandis que les autres personnages suivront et répondront à ses ordres. Contrairement à un FFVII, les combats intégrés dans Silver se dérouleront en temps réel. Le déroulement de Silver ne sera pas linéaire. Après le premier niveau, vous pourrez progresser dans le sens que vous voudrez et dans la limite de vos découvertes. A noter que la version Dreamcast devrait être différente de celle prévue sur PC. Les changements interviendront surtout au niveau des graphismes. Autre changement, le gameplay sera adapté au style des jeux console. Un mode multijoueurs devrait également être inclus dans la version Dreamcast.

Fred

L'ART DE LA GUERRE

Game Arts travaille actuellement sur un nouveau titre Dreamcast. Sankoshi est un mélange de simulation de guerre et RPG. Sankoshi reprend le principe de Romance of 3 Kingdoms de Koei. Tableaux, cartes et symboles et tactiques compliquées seront le lot de Sankoshi . Par conséquent, ce titre devrait être avant tout destiné au public japonais et ne devrait parvenir sur notre territoire que par le biais de l'import. Le jeu sortira au Japon aux alentours du premier trimestre 99.

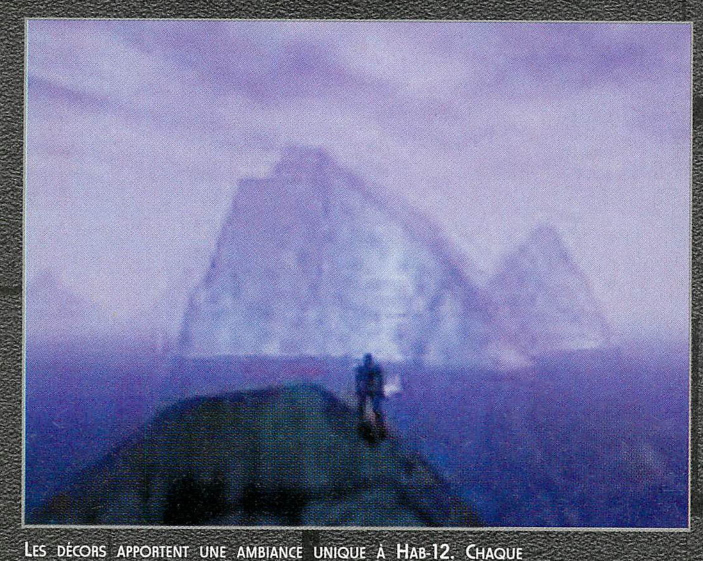






Hab-12

Une aventure angoissante !



Les décors apportent une ambiance unique à Hab-12. Chaque niveau dispose d'un thème bien spécifique (forêt mystérieuse, paysage volcanique...)

Le joueur incarnera un ouvrier très qualifié, MRY35846 (surnommé «Miray»), qui décide d'explorer un vaisseau immense appelé «Sentient» qui sert de centre de recherche sur les races extraterrestres. C'est alors qu'un mystérieux désastre survient, qui endommage gravement le vaisseau et tue la quasi-totalité de l'équipage. La seule chance de survie de Miray est de traverser douze environnements différents. Chacun de ces environnements abrite ses propres pièges et ses propres aliens. Voilà un scénario à faire frémir les plus peureux ! Notre ouvrier du futur aura une complète interaction avec les décors qu'il traversera tout au long de son périple. Le jeu mélangera habilement des séquences d'action à des énigmes particulièrement complexes. Mais la réelle difficulté proviendra en grande partie des diverses créatures que Miray affrontera. Leur intelligence artificielle a bénéficié d'attentions toutes particulières de la part des programmeurs. L'environnement graphique a été conçu de manière à plonger le joueur dans une ambiance oppressante. Il devra fouiller chaque recoin pour trouver des rames capables de le protéger contre des hordes entières de terrifiantes créatures aliens. Son but final sera de réussir à isoler le niveau 3 du reste du vaisseau. Les graphismes ont superbes et les décors plus vrais que nature. il faut dire que les effets de lumière sont proprement fabuleux. Sur le plan sonore, Hab-12 utilise un nouveau programme permettant d'obtenir un environnement d'une très grande richesse. Avec son système de combat très proche de celui d'un Hybrid Heaven et de nouvelles énigmes qui apparaissent à chaque fois que vous en résolvez une, Hab-12 devrait séduire les joueurs les plus adultes. Un titre à surveiller de près.

ALEX



Les niveaux s'annoncent vastes et remplis de pièges mortels. Il faudra bouger les angles de caméra pour éviter toute mauvaise surprise.

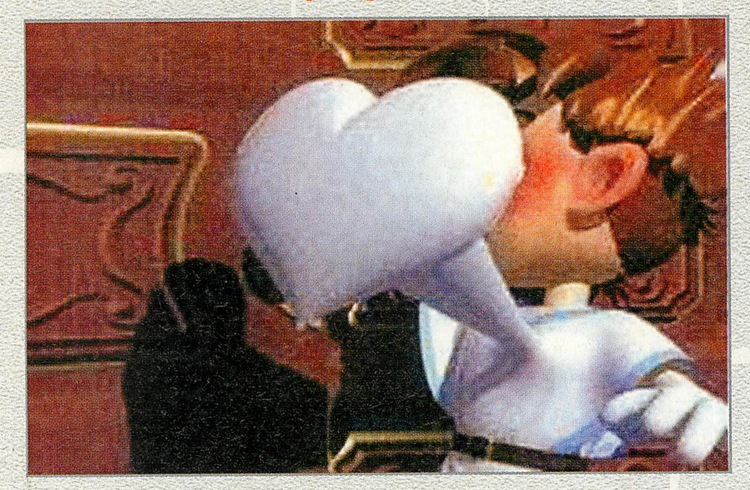
DÉVELOPPEUR : TEAM 17

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

Little Dream

Pinocchio au pays du soleil levant



Les développeurs japonais semble plébisciter la Dreamcast. Tous les jours un nouveau jeu est annoncé sur la machine de Sega. Le dernier en date se nomme Little Dream, un jeu d'aventure/action. Rien n'a encore été dévoilé au sujet du scénario. Seule certitude, le personnage principal est un pantin de bois, une sorte de Pinocchio. La ressemblance avec le film de Walt Disney ne semble pas s'arrêter là. Charlie évolue dans le monde des humains à la recherche d'une âme sœur. A première vue, le style graphique de Little Dream paraît très enfantin. Le jeu utilise à fond les couleurs pastel. Le design des personnages mélange SD et manga pour enfants. Autre point, Little Dream devrait être en 3D temps réel, offrant ainsi une liberté totale de déplacement dans les décors. A noter également que toutes ces photos sont issues de scènes cinématiques.

Fred

DÉVELOPPEUR : PANTHER SOFTWARE

GENRE : 3D ACTION/ADVENTURE

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99



Dans les moments de déprime Pinocchio rend une petite visite à Grëtchen.

Psychic Force 2012

Vole pigeon ! Vole !



Ce sont les fanatiques de Dragonball Z qui vont être aux anges avec ce titre aux combats très «aériens». Le premier n'avait pas connu un succès énorme sur PlayStation comme en arcade, mais cela n'empêchera pas Taito de nous en proposer une nouvelle version sur Dreamcast. Le principe des combats est pour le moins novateur. Il s'agit de duels opposant deux combattants capables de voler dans une zone délimitée par un carré énergétique. Ils disposent de coups spéciaux basés sur différents éléments (Eau, Terre, Feu, Electricité...) et peuvent aussi placer quelques combos destructeurs au corps-à-corps. Heureusement, tous les personnages du jeu disposent de plusieurs possibilités défensives, comme l'esquive ou le bouclier énergétique (encore faut-il trouver le bon timing !). Un jeu superbe et original !

Alex



DÉVELOPPEUR : TAITO

GENRE : BEAT'EM UP

SORTIE PRÉVUE : 1ER TRIMESTRE 99

News

LA BOUCLE EST BOUCLÉE

Quels veinards ces japonais, apprenez que Sega dans son infinie bonté et dans un souci d'efficacité publicitaire, a permis à tous les amoureux des jeux vidéo de jouer en avant-première aux titres Dreamcast. En effet, du 20 novembre au 4 janvier, les Japonais auront l'occasion de découvrir VF3 tb et Pen Pen Tri icealon dans tous les centres Sega. Vulgairement, cela s'appelle du «teasing». Venez essayer mon nouveau jouet, vous verrez, il est super. Enfin, pour ceux qui feraient un petit détour par le Japon pour Noël, voici les Joypolis où vous pourrez trouver les Dreamcast : Tokyo, Shinjuku, Yokohama, Kyoto, Okayama et Fukuoka.

ON TROUVE TOUT À HONG KONG

On ne respecte plus rien de nos jours. Comme pour tout lancement en Asie, Sega a envoyé des Dreamcast de démonstration dans tous les magasins de jeux vidéo. Hasard ou coïncidence, figurez-vous qu'à la même date, des consoles circulaient sur le marché à Hong Kong. D'ici à penser que les magasins aient revendu leur console de démonstration pour faire quelques bénéfices substantiels, il n'y a qu'un pas. Méfiance donc en ce qui concerne les consoles sorties avant l'heure.

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE QUAKE

Ça y est ! ID Software vient de signer pour développer sur Dreamcast. Le contrat prévoit 3 titres exploitant le potentiel multi-joueurs de la machine. Le premier d'entre eux sera Quake Arena. Aux dires de l'équipe responsable du développement, la version Dreamcast n'aura pas de mal à être la meilleure. Et sachant que les personnes citées disposent d'un kit de développement depuis de nombreux mois, on peut les croire sur parole.

INTERPLAY EN DIFFICULTÉ

Earthworm Jim 3D et Messiah risquent bien de se faire attendre plusieurs mois. Suite à des déboires financiers causés par les faibles ventes de l'année (Wild 9, notamment), Interplay aurait en effet perdu 15 millions de dollars. L'éditeur pourrait donc retarder la sortie de ses prochains softs comme Messiah. Wait and see...

UN LANCEMENT EN FANFARE

Sega compte bien tout faire pour que le lancement de la Dreamcast ne passe pas inaperçu. Au Japon, Sega s'est assuré que le logo de la Dreamcast soit apposé absolument partout, même dans les endroits les plus insolites. Ne vous étonnez donc pas si vous voyez dans la rue une Geisha avec un éventail aux couleurs de la Dreamcast.



TOI, TU VAS PRENDRE MACROSS DANS LA...

Depuis qu'il détient la licence (fin des années 80), Bandaï ne cesse d'exploiter l'univers de Macross. Les héros de cette fabuleuse saga cosmique s'apprêtent à débouler sur Dreamcast dans une simulation de vol fortement teintée d'action. En fait, ce Macross VF-X 2 est la suite directe du titre sorti sur PlayStation en 97. Il vous permettra de piloter tous les Walkyries présents dans les différentes séries liées à l'univers de Mikimoto. Les missions s'annoncent très variées et elles iront de la bataille spatiale à l'attaque d'objectifs au sol.



Heureusement, votre chasseur pourra se transformer en robot pour esquiver les missiles et combattre plus efficacement les hordes d'ennemis sur la terre ferme. A surveiller !

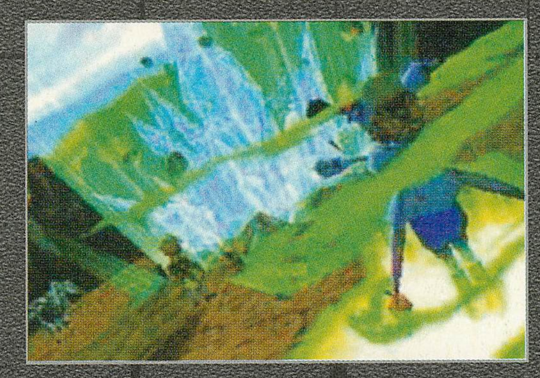
MONSIEUR NEC, ÉLEVEUR DE MONSTRES, UTILISE PAL



Monster Breed fait partie des nombreux jeux annoncés par NEC pour la Dreamcast. C'est une simulation d'élevage de monstres, une sorte de gros Tamagotchi avec de la 3D et des images en haute résolution. Vous pourrez donc créer et élever votre petite bébête pour ensuite la faire combattre dans une arène. Le jeu bien évidemment compatible avec le VM (le S a disparu). De cette façon, vous aussi vous pourrez vous balader avec votre animal de compagnie dans la rue sans effrayer les passants.





Grandia 2

La Dreamcast cède à l'appel de l'aventure

Ce Grandia II évolue dans un tout nouvel univers de jeu, mais reste dans le même esprit. Son but est toujours de proposer une aventure immense dans un monde médiéval-fantastique d'une richesse étonnante. Sur Saturn, le jeu était déjà en 3D temps réel et proposait une excellente gestion des caméras. Les combats étaient en semi-temps réel et innovaient considérablement par rapport aux RPG de Square Soft. Toutes ces caractéristiques ont été conservées pour ce deuxième épisode. Les programmeurs de Game Arts ont conçu un univers d'une beauté sans égale sur console. Il suffit de voir les décors intérieurs des maisons pour être soudain pris d'une irrésistible envie : celle d'acheter une Dreamcast. Ce titre est en effet une vitrine technologique parfaite pour la machine de Sega. Les effets spéciaux durant les combats renvoient tous les Final Fantasy du Monde aux oubliettes. Square risque d'éprouver quelques difficultés dans les mois à venir. Côté scénario, aucun élément n'a réussi à filtrer. Il faudra attendre le début de l'année pour en savoir un peu plus. Ce qui différencie la version Dreamcast de la Saturn, ce sont d'abord les héros. De vulgaires petits sprites, ils sont devenus des polygones complexes et aux textures très fines. Les détails ne manquent pas non plus, ce qui contribue grandement à les rendre attachants. Ces derniers sont plus âgés que dans le précédent volet. Cela nous offrira peut-être une aventure plus adulte. Pourvu de nouveaux héros et d'un système de combat plus élaboré, Grandia II risque fort de s'imposer comme la référence ultime dans le domaine des RPG. On n'a plus qu'à attendre et souhaiter qu'il puisse un jour arriver en Europe avec des textes intégralement traduits.

Alex


Les caméras sont entièrement gérables. Libre à vous de choisir l'angle le plus adapté à chaque situation. Un confort que le puriste saura apprécier.



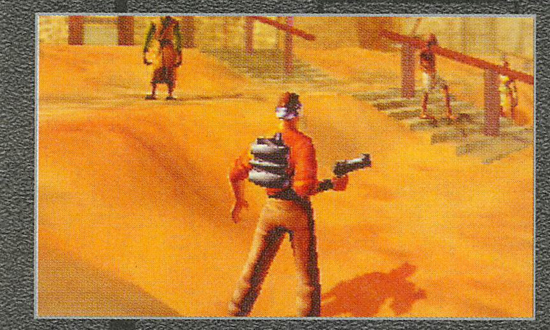
DÉVELOPPEUR : GAME ARTS

GENRE : ROLE PLAYING GAME

SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 99


Des effets visuels particulièrement impressionnants ponctuent les différents combats. Les miracles de la 3D ne cessent de m'émerveiller.

News







Cette posture témoigne du gros effort réalisé par les développeurs pour que le comportement du héros soit le plus réaliste possible.

Outcast

A la découverte d'un monde parallèle

Lucky Luke a fait un petit détour par Outcast avant d'aller arrêter les Dalton. Le héros tire plus vite que son ombre.

Les annonces de conversions de titres PC sur Dreamcast ne se comptent plus. Après Giants, Unreal, Shogo, c'est au tour d'Outcast de bientôt voir le jour sur la 128 bits de Sega. Outcast possède un scénario digne d'un véritable film de SF. Une équipe de scientifiques découvre l'existence d'un univers parallèle. Une sonde de reconnaissance est envoyée explorer ce nouveau monde. Quelques minutes après la première transmission, le robot est endommagé par une forme de vie inconnue. A la suite de cet incident, un trou noir apparaît, menaçant d'engloutir la Terre et ses habitants. Deux personnes sont alors téléportées dans cette dimension pour empêcher la fin du Monde. En arrivant sur la planète, vous incarnez Cutter Slade, le leader de l'équipe d'intervention. Votre mission est de réparer la sonde d'exploration et de neutraliser le trou noir. Outcast se présente comme un jeu d'aventure/action en 3D temps réel. Votre personnage est vu de dos. Il se déplace librement à l'intérieur des niveaux. En fait, Outcast est tellement riche qu'il est impossible de le résumer en quelques lignes. L'aventure est décomposée en six vastes mondes. Au cours de ses recherches, Clutter rencontrera 300 espèces vivantes et pourra utiliser une trentaine d'armes différentes. Vous pourrez vous battre, utiliser des objets, interagir avec le décor. Les possibilités semblent infinies. La réalisation est impressionnante. Le héros se déplace avec une aisance et un réalisme étonnants grâce à une décomposition parfaite des mouvements. Le comportement des personnages est lui aussi des plus réaliste grâce à GAIA, la routine d'intelligence artificielle propriété d'Infogrames. Autre fait intéressant, les développeurs n'ont pas utilisé de 3D polygonale, mais de la 3D Voxel. Cette technique permet d'afficher des graphismes encore plus fins et plus lisses qu'avec de la 3D classique.

Fred

Développeur : Appeal

Genre : Aventure/Action

Sortie prévue : N.C.

NFL Blitz

Comme un goût d'hamburger



Après avoir été converti avec succès sur PlayStation et Nintendo 64, le meilleur jeu de Football américain au monde devrait bientôt débouler sur la machine de Sega. Le gros point fort de NFL Blitz provient de son incroyable fun. Lorsque l'on commence une partie, il est bien difficile de s'arrêter. On ne pense plus qu'à marquer des Touchdowns et à «sacker» son adversaire. Déjà fort réussi lors de ses précédentes adaptations, NFL Blitz promet d'être superbe, mieux que sur borne d'arcade ! Sur le plan des options, vous retrouverez le championnat américain complet, avec toutes les équipes de la NFL (les fans des Giants vont pouvoir faire la fête !). Un titre qui risque de convertir les plus réticents à ce sport typiquement américain.

Alex





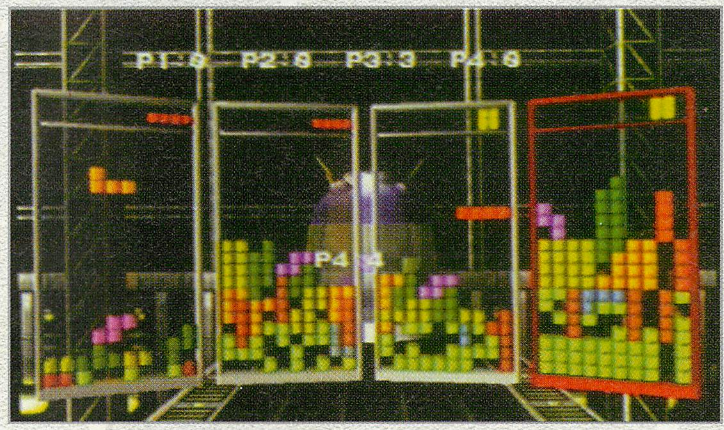
DÉVELOPPEUR : MIDWAY

GENRE : SPORT

SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

Tetris 4D

Préparez vos neurones !



Malgré une sortie programmée le même jour que Sonic Adventure, Tetris 4D pourrait bien créer son petit effet. Tetris est et restera à jamais un titre anthologique pour de nombreux joueurs. Un concept simple pour une durée de vie infinie. Cette nouvelle version n'est qu'une légère variation du plus classique des puzzle-games. Son plus gros point fort ? La possibilité de jouer à quatre sur le même écran (imaginez un peu les parties délirantes !). Même si ça n'est qu'un détail, sachez que les décors de fond sont superbes et déclinés sur plusieurs thèmes. Tetris n'utilisera que 5 Mb, ce qui est bien peu au vu de capacités de stockage des CD-ROM double-couche de la Dreamcast. On peut donc raisonnablement s'attendre à une multitudes d'options toutes plus riches les unes que les autres. Vivement la sortie !

Alex



DÉVELOPPEUR : BPS

GENRE : PUZZLE/RÉFLEXION

SORTIE PRÉVUE : LE 23 DÉCEMBRE 98







Shogo : Mobile Armor Division

Le premier Doom-like sauce Robotech



Une bonne phase de shoot que n'aurait pas renié John Woo.

Le Doom-like est un genre très représenté sur PC. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder le nombre de productions apparues depuis Wolfenstein 3D et autres Doom. La Dreamcast utilisant un système d'exploitation compatible avec le PC (Windows CE), on peut s'attendre à ce que de nombreuses conversions voient le jour entre les deux machines. Shogo, un Doom-like développé par Monolith, figure parmi cette longue liste de softs hérités du monde de la micro.

Tirant partie du LithTech Engine, un nouveau moteur 3D mis au point en collaboration avec Microsoft, Shogo se démarque des habituels softs du genre par une réalisation irréprochable et de nombreuses innovations. Graphiquement, peu de Doom-like peuvent se targuer d'offrir une modélisation aussi poussée et des effets de lumière d'une telle qualité. Tout y est extrêmement détaillé, de la plus petite arme jusqu'aux immenses niveaux qu'il comporte. Mais Shogo propose bien plus qu'une expérience visuelle impressionnante. La jouabilité, unique en son genre, emprunte bon nombre d'éléments aux séries animées japonaises comme Robotech, par exemple. L'histoire se déroule dans un futur lointain dans lequel vous incarnez

DÉVELOPPEUR : MONOLITH

GENRE : DOOM-LIKE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 99





On ne sait jamais ce que l'on va trouver au bout de ces immenses couloirs. Cardiaques, s'abstenir !



A pied comme en Mech, l'ambiance s'annonce fabuleuse.



Doom-like oblige, le sang coulera à flot.

Sanjuro, un jeune officier de l'UCA. Après avoir été déshonoré à cause de l'échec d'une mission et la perte de votre frère dans la bataille, vous devez retrouver votre dignité et venger votre famille en contrecarrant les plans des rebelles responsables de vos déboires. A la différence de jeux comme Quake 2 ou Unreal où l'on tire sur tout et n'importe quoi, il vous faudra, ici, effectuer des missions bien précises, à pied ou à bord de robots de combat. Vous aurez le choix entre 4 Mechs (Ordog, Enforcer, Akuma et Predator) aux aptitudes propres, à l'aide desquels vous affronterez une vingtaine d'ennemis différents à l'intelligence artificielle développée. Autre aspect intéressant du jeu et pas le moindre, Shogo proposera également un mode multijoueurs. 16 participants pourront donc s'affronter dans des deathmatch de folie grâce au modem intégré à la console. Cependant, quelques incertitudes demeurent encore à propos des parties à plusieurs : on ne sait pas si le jeu comportera un mode coopération, ni s'il sera possible de jouer sur un écran splitté, à la manière de GoldenEye 007 sur N64. Avec autant de qualités, on risque très bientôt de reparler de ce soft qui mélange avec bonheur Doom-like et ambiance manga.

Vincent



News

BIÈRE, CHOUCROUTE ET DREAMCAST

Le développeur allemand Kainai a l'intention d'agrandir son équipe afin de se lancer dans la production de jeux Dreamcast. Espérons seulement que la censure ne frappera pas trop fort...

LA DREAMCAST FAIT SON CINÉMA

CSK travaille actuellement sur un soft pour Dreamcast, appelé CRIMPEG. Ce système a déjà été utilisé par les développeurs de Sonic Adventure pour faire tourner les cinématiques qui entrecoupent le jeu. Tout comme la carte de décompression de la Saturn, ce programme à part entière, permettra à la Dreamcast de lire les films MPEG1. A noter que le soft n'utilisera que 50 % de la puissance de la machine. On peut se poser des questions quant à l'utilité réelle d'un tel projet avec l'arrivée du DVD et le quasi-abandon, mis à part à Hong Kong du format MPEG1.

UN MANNEQUIN NOMMÉ NAOMI

La Dreamcast et la NAOMI, la nouvelle borne d'arcade de Sega architecturée autour d'un Power VR2 et d'un SH-4, sont indissociables. Lors d'un show privé réservé aux professionnels, Sega a dévoilé les prochains jeux à venir sur NAOMI et Model 3 . Les titres étaient présentés par équipes de développement. L'AM1 est chargé de développer Dynamite Baseball Naomi et Zombie Zone, un dérivé de House of The Dead 2, lui aussi développé par la même équipe. L'AM2 est chargé de la nouvelle version de Daytona USA 2 Power Edition. L'AM3 s'est vu confier, quant à elle, L.A. Machineguns, un jeu de tir.

CA VA BOUGER CHEZ SEGA

Selon Computer Trade Weekly, Sega Europe vient de se séparer de son directeur marketing en Angleterre. L'heureux remplaçant se nomme Giles Thomas. Avant d'entrer dans la grande famille Sega, ce personnage occupait le poste de directeur marketing de MTV en Europe. Les choses vont enfin bouger. Espérons que ce nouvel arrivant soit annonciateur d'une vague de changements radicale dans la politique marketing de Sega en Europe.

DES POMMES CHIPS DANS VOTRE DREAMCAST

Les Patapies sont de petites créatures étranges qui accompagnent les héroïnes d'un dessin animé japonais à succès. Devinez quel est le principe de ce titre merveilleux. Oui, je sens que vous avez deviné, il s'agit d'un nouveau Tamagotchi. Grâce à ce sublime jeu, vous serez donc en mesure d'élever des tas de petites ampoules jaunes bondissantes pour les faire évoluer dans le dessin animé de Sega. Le seul intérêt pourrait être les extraits du dessin animé de Sega, intégrés dans le jeu. Les fans apprécieront peut-être ?



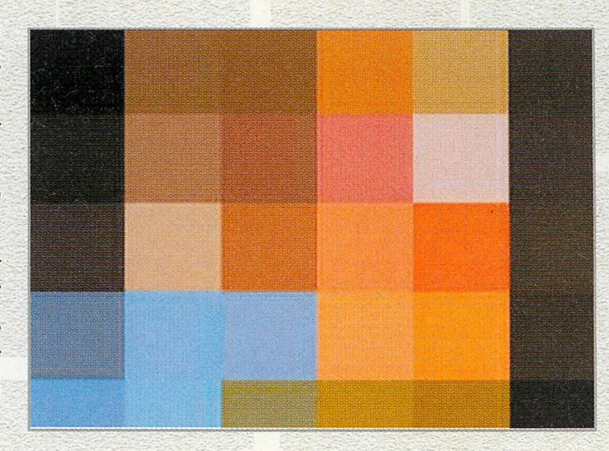
UNE AVALANCHE DE JEUX

Dans le petit monde de l'arcade, l'arrivée de la NAOMI risque bien de faire autant de bruit que la carte Model 3 lors de sa sortie. La NAOMI est une arme vitale pour rester leader sur le marché de l'arcade. Sega le sait bien, et la société mise à fond sur son nouveau bébé pour assurer sa réussite. Les titres développés sur NAOMI sont de plus en plus nombreux. Les prochains jeux NAOMI seront Sega Taxi, Sega Buggy, Dynamite Baseball 99, Virtua Striker 99, Last Bronx 2 et Virtua Cop 3.



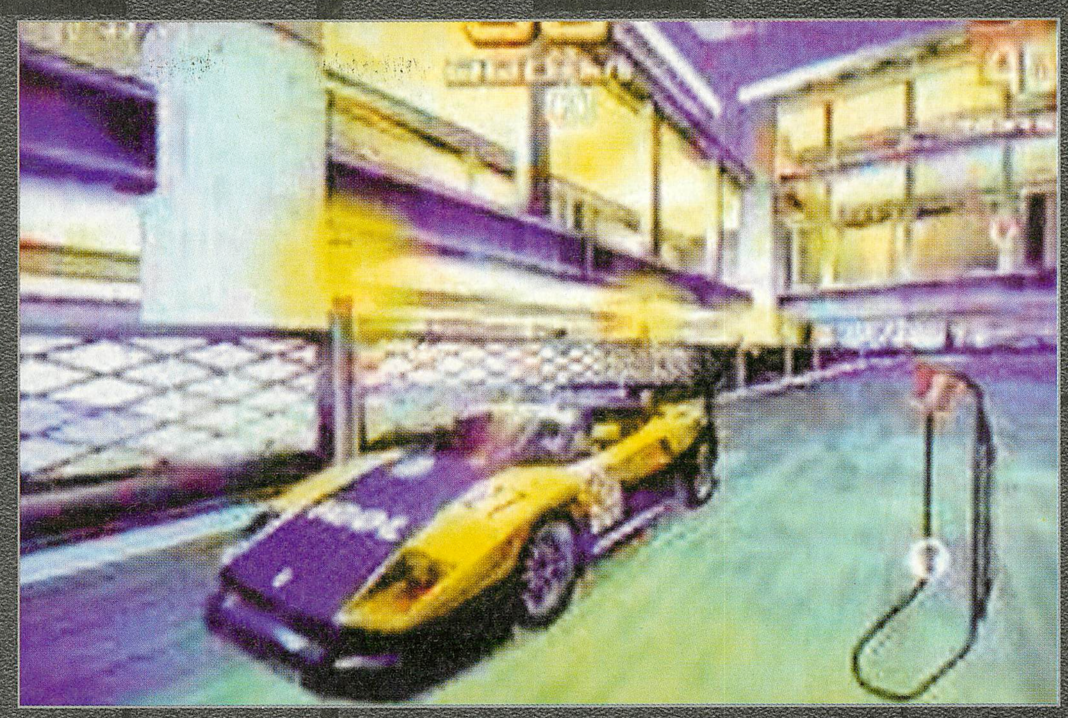
UNE SOCIÉTÉ SECRÈTE AU SERVICE DE LA DREAMCAST

Chez Sega, c'est le black-out total en ce qui concerne les jeux des développeurs 1.5. Sous cette appellation se cache un petit groupe de sociétés triées sur le volet. Celles-ci sont chargées de programmer des jeux pour le lancement de la Dreamcast en Europe. No Cliche est un des membres les plus actifs de cette secte. Deux jeux sont actuellement prévus : Gutherman et Agartha. Le premier met en scène des voitures à travers différentes missions. Le second soft, Agartha, devrait être un jeu d'aventure novateur en ce qui concerne le maniement des personnages.









Super GT

Scud Race à la maison


Le jeu proposera plusieurs vues, dont une au dessus du capot.



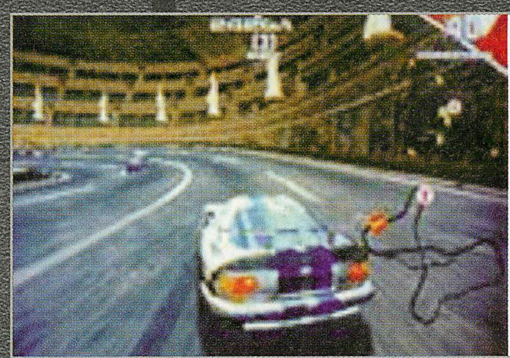
DÉVELOPPEUR : SEGA AM2

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : N.C.

Super GT n'est autre que l'adaptation sur Dreamcast du célèbre Scud Race qui fit le bonheur des adeptes de salles de jeux. Pour mémoire, je vous rappelle qu'il fut le premier jeu de course à tourner sur la fameuse carte Model 3 (VF3, Daytona 2, etc.) de Sega. Bien qu'il n'ait pas encore été annoncé officiellement, une version de démonstration a été programmée il y a de nombreux mois, dans le but de montrer aux développeurs-tiers les capacités de la console. On peut donc supposer qu'une version aboutie ne devrait plus tarder à pointer le bout de son nez. On y retrouvera les quatre bolides (Porsche 911 Turbo, MacLaren F1, Ferrari F40 et Dodge Viper GTS-R) et les quatre circuits que comporte la borne d'arcade. Chaque véhicule se caractérise bien entendu par ses qualités et ses faiblesses. Ainsi, la Porsche, très maniable mais limitée en vitesse sera plus adaptée aux débutants, tandis que les experts préféreront l'ivresse que procure la superbe MacLaren F1. De même, les circuits sont de difficulté croissante. Si les deux premiers peuvent être parcourus sans problèmes majeurs par les novices, les deux courses suivantes (medium et expert) leur donneront un peu plus de fil à retordre. Et pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de découvrir le soft en arcade, sachez que véhicules et décors bénéficient d'une modélisation en 3D exceptionnelle avec des textures riches et des effets spéciaux magnifiques. Dans un circuit, par exemple, on peut voir des poissons nager tout autour ; dans un autre, on assiste au décollage d'un énorme Boeing 747, etc. La version arcade moulinait déjà quelques 1 000 000 de polygones, mais avec la puissance de la Dreamcast, la conversion devrait être aisée et pourquoi pas meilleure encore que l'original. Avec Daytona 2 et Sega Rally 2, Super GT fait partie des softs de course les plus attendus sur la machine. Souhaitons maintenant que Maître Sega, dans sa grande bonté, nous gratifie d'une version améliorée de son hit, avec l'ajout de nouveaux véhicules, et de nombreux autres circuits.

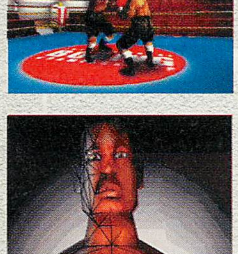
Vincent

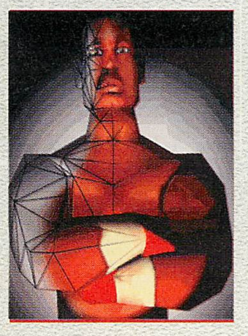

La Viper est un bon compromis entre vitesse de pointe et maniabilité.

PETIT RAPPEL TECHNIQUE

Si cela vous intéresse un développeur a comparé le système de programmation de la Dreamcast et de la borne d'arcade de la Model 3. La Model 3 utilise des polygones pour construire des objets tandis que la Dreamcast utilise des triangles. Etant donné qu'un carré est composé de deux triangles pendant que la Model 3 calcule 1 million de polygones, la Dreamcast en calcule deux. A vous d'en tirer les conclusions qui s'imposent.

CE SOIR AU CAESAR'S PALACE





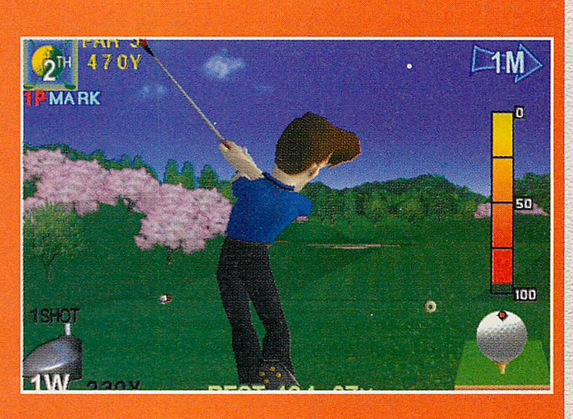
Climax, les concepteurs du déjà fabuleux Climax Landers et Blue Stinger, ont confirmé le développement de Title Defense, un jeu de boxe, sur Dreamcast. Title Defense comportera 14 joueurs détenant tous des caractéristiques différentes, cinq modes de jeu, des commentaires en direct, etc. Si vous vous sentez l'âme d'un manager, vous pourrez également créer votre sportif en choisissant son nom, la couleur de sa peau, ses cheveux, son short, ses gants, ses mouvements et même ses petites phrases assassines. Compte tenu de toutes ces options Title Defense s'annonce comme le jeu de boxe le plus réaliste sorti sur console à ce jour.

LES DINOSAURES ENVAHISSENT LA DREAMCAST

Réalité ou rumeur, mais il semblerait qu'Iguana Entertainment travaille actuellement sur une version Dreamcast de Turok 2. En fait, Acclaim fait partie des cinq éditeurs américains ayant déclaré qu'ils supportaient la nouvelle console de Sega, il serait donc étonnant de ne pas voir apparaître une version Dreamcast. De plus lorsque l'on sait le peu de temps qu'il faut pour porter un jeu du PC vers la Dreamcast, Iguana aura beaucoup de mal à ne pas céder aux sirènes de Sega. Le jeu ne devrait tout de même pas sortir avant la fin 99.

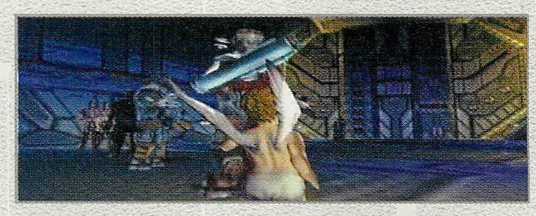
CA VA SWINGUER SUR DREAMCAST

Les japonais sont fous de golf. Etant donné le manque de place au Japon pour pratiquer ce sport, les jeux vidéo et les activités ayant trait à ce sport sont nombreuses. C'est ainsi que Cho Hamaru Golf sera le premier jeu de golf sur Dreamcast. CHG devrait se différencier des autres jeux de golf par une jouabilité et une maniabilité plus proches de la réalité. Le style graphique, lui, est typiquement japonais. Les personnages sont en mode SD. Les graphismes en 3D seront tout de même en haute résolution, et la balle devrait traverser le green en 60 images par seconde. Cho Hamaru Golf est prévu pour mars 99 au Japon.



SHINY SE FAIT DÉSIRER

Vous avez certainement déjà entendu parler de Messiah. Mais si, ce jeu révolutionnaire qui vous met dans la peau d'un ange, descendu sur Terre pour ramener l'amour et la paix parmi les hommes. Eh bien, figurez-vous que Shiny pense très fortement à convertir ce titre sur Dreamcast. Pour l'instant, David Perry, le président de Shiny, se refuse à confirmer la nouvelle. Il a cependant récemment déclaré que Shiny avait de très bonnes relations avec Sega et qu'il regardait avec attention la Dreamcast. Un autre jeu est également pressenti pour voir le jour sur la console de Sega, Sacrifice.





MICRONET FAIT LE MÉNAGE

Micronet passe sur Dreamcast. Cet illustre compagnie était déjà à l'origine de jeux aussi variés et japonais que Gotha World et Edge of Skyhight sur Playstation. Aujourd'hui, Micronet s'apprête à sortir un jeu de combat mettant en scène des robots, du nom de Marionette Handler. Pour le moment, aucune autre information n'a été dévoilée sur ce projet.



DES JEUX, ENCORE DES JEUX, MAIS EN JAPONAIS

Au cas ou vous auriez peur de manquer de jeux sur votre Dreamcast, sachez que tous les jours de nouveaux développeurs annoncent leurs projets sur cette console. Ainsi Warashi prévoit de sortir Sheinryu 2, un jeu de tir, suivi de Dynamite Robot, un autre jeu d'action. La société Culture Brain a elle aussi son titre Dreamcast, Hiryu-no-Ken Retsuden. Le dernier développeur de la liste se nomme Ping Kids, avec Harukaze Sentai V-Force.



PRESENTE :

LETHAL WEAPON*

*L'ARME FATALE

DOSSIER

COMME DE NOMBREUSES SOCIÉTÉS AUJOURD'HUI LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDÉO, SEGA NE S'EST PAS FAITE EN UN JOUR. EN REMONTANT LE FIL DU TEMPS, ON PEUT S'APERCEVOIR QUE L'ENTREPRISE A TOUJOURS ÉTÉ PRÉSENTE SUR LE MARCHÉ DES LOISIRS. C'EST L'AMÉRICAIN DAVID ROSEN QUI EST À L'ORIGINE DE LA MARQUE AU HÉRISSON BLEU.

FRED

L'HISTORIQUE





Tout commence en 1951 au Japon, c'est à cette époque que David Rosen crée la société «Service Games». Elle se spécialise dans la manutention et la réparation de flippers et de patchinko. C'est seulement en 1966 que Rosen décide de se lancer dans la grande aventure de l'arcade en développant ses propres jeux. C'est également à partir de cette date que la marque «Sega» apparaît pour la première fois. Le premier des jeux made in Sega se nomme le «Periscope», un shoot'em up sans écran qui se joue avec un casque. Le succès est immédiat et le «Periscope» devient très vite un hit mondial.





1979

En 1979, le marché de l'arcade s'effondre. A la suite de ce crash, Rosen vend les parts américaines de Sega à une compagnie basée aux Etats-Unis. Au Japon, Sega réussit à survivre grâce au rachat d'une société de distribution créée par un entrepreneur japonais, Hayao Nakayama. Avec l'aide d'investisseurs, ils rachètent les parts japonaises de la société. A partir de cette date, Hayao Nakayama dirige la firme au Japon, tandis que David Rosen s'occupe de la branche américaine. A la même époque, Sega sort le premier volet de la série des Monaco GP. C'est avec ce titre que la société acquiert sa place au panthéon des «grands» de l'arcade. Au début des années 80, Sega ne s'intéresse pas encore aux activités de Nintendo, qui règne alors sur le marché des «Game and watch» avec Donkey Kong. A cette époque, Sega préfère continuer sur sa lancée, en décrochant la licence de Missile Command pour le Japon et l'adaptation de Frogger, le hit de Konami. Malgré les échecs successifs d'Atari visant à s'implanter chez les particuliers, Sega commence à étudier de plus près le marché des consoles.

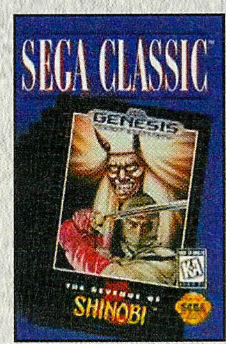
Frogger

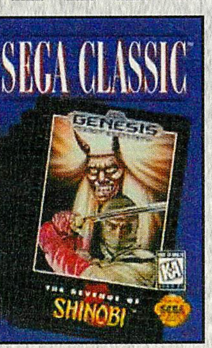
1986

Alex Kidd a été la première mascotte de Sega.

En 1986, Sega se pose en challenger. Elle lance la Sega Master System, une console 8 bits destinées à concurrencer la NES de Nintendo. Le succès escompté n'est pas au rendez-vous, en raison de la différence de qualité entre les titres proposés sur la console et les jeux d'arcade de la compagnie. A partir de cette date, la guerre est déclarée entre Sega et Nintendo. Les deux compagnies luttent pour la domination du marché des consoles.

1989





En 1989, Sega abandonne sa politique de «suiveur» en sortant deux ans avant la Super Nintendo, la première console 16 bits. Avec la Megadrive Sega a l'ambition de proposer au grand public des machines à la pointe de la technologie. Aux USA, elle porte le nom de GENESIS. La Megadrive est un véritable succès grâce au grand nombre de nouveautés disponibles sur la console, mais surtout grâce aux conversions des gros titres arcade de Sega.



1990



Pour symboliser ce nouvel état d'esprit, Sega décide de se doter d'une mascotte qui identifiera la marque auprès des joueurs. C'est ainsi qu'en 1990, le désormais célèbre Hérisson bleu fait sa première apparition. Rapide et agressif, il représente parfaitement la marque.

1992-1993

L'histoire, la taille et la flexibilité de l'entreprise lui permettent d'innover sans cesse en matière de technologie. En 1992, la course à la puissance commence avec la sortie de la Game Gear, l'unique console portable couleur encore à ce jour, puis suivent le Sega CD et le Sega 32X, deux extensions destinées à augmenter la puissance de la Megadrive. En fait, ces add-ons annoncent l'arrivée des consoles nouvelles générations.







Fin 94 Sega prépare déjà l'avenir avec sa nouvelle console, la Saturn. C'est en 1995 que la Saturn fait ses premiers pas au Japon. C'est également la première vraie console 32 bits à utiliser la 3D temps réel avec panache (© Toufic). Au Japon, les ventes atteignent rapidement le million d'exemplaires, mais le manque de softs empêche la console de décoller en dehors du pays du soleil levant. 1994 est également l'année du lancement de la chaîne de télévision câblée américaine : Sega Channel. Dans le même temps la division arcade de Sega vole de succès en succès avec Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA, ou plus récemment l'incontournable Sega Rally.





En 1995, la division Sega PC est créée dans le but de convertir tous les hits de la marque sur cette machine. A la même époque, Sega poursuit sa politique d'expansion avec les centres de loisir Sega. La petite entreprise hier spécialisée dans la réparation des flippers est devenue une multinationale composée de multiples activités, dont les fameux parcs à thèmes, appelés à juste titre «Sega World».







1998

Aujourd'hui, la société est présente sur tous les supports de loisir permettant ainsi à son dernier «bébé», la Dreamcast, de profiter du savoir-faire des divisions arcade et PC de Sega. En 1998, Sega prend donc une nouvelle fois tous ses concurrents de vitesse en sortant la première console 128 bits en partenariat avec NEC/Videologic, Microsoft, Hitachi et Yamaha.



DOSSIER

La conception d'une console ne se fait pas en un jour. Dès qu'une machine arrive sur le marché, les ingénieurs responsables du produit travaillent déjà sur sa remplaçante. Le chemin qui mène de l'idée sortie de l'esprit d'un concepteur de génie à un produit final est long et semé d'embûches. Avant de vous faire rêver, une console passe par toute une série d'études, de tests et de remaniements. Rien n'est jamais laissé au hasard, à l'image du logo de la Dreamcast par exemple, censé représenter la puissance infinie de l'être humain. Aussi, lors de sa sortie, si une console est plus ou moins arrondie ou carrée, et si un logo est de telle ou telle forme, il y a toujours une explication logique et un long travail de recherche avant le résultat final. C'est ainsi qu'a été conçue la dernière console de Sega, la Dreamcast.

LA NAISSANCE DE LA DREAMCAST



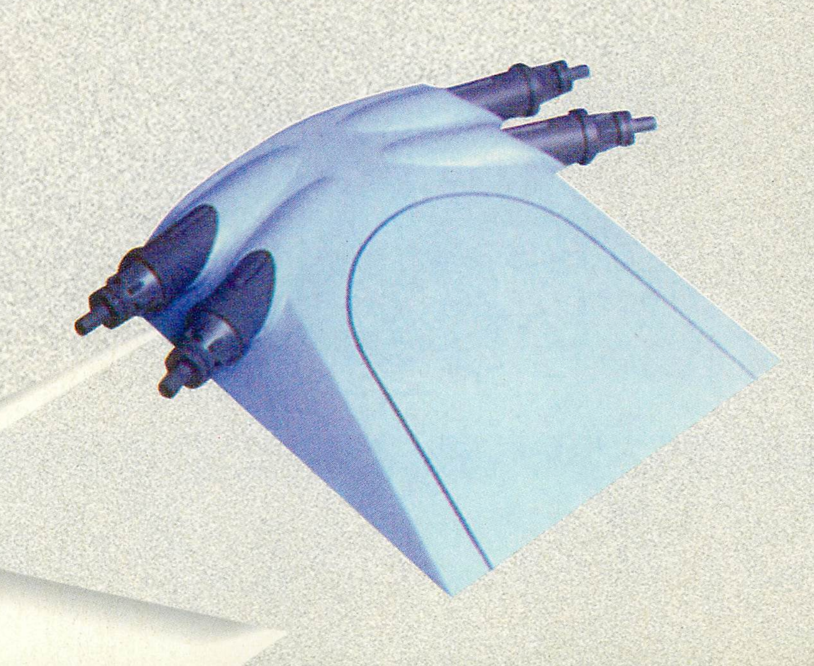
SEGA OU LA NAISSANCE DE LA CONSOLE PRODIGUE

Sega a toujours été un des principaux acteurs de la scène des jeux vidéo. Après le demi-échec de la Saturn, la firme au hérisson ne pouvait rester sans réagir. La réponse de Sega à Sony et Nintendo ne s'est pas fait attendre. Aujourd'hui, cet empêcheur de tourner en rond vient une fois de plus remettre en cause le monopole de Sony en proposant aux joueurs une console 128 bits, conçue pour supplanter toutes les machines du marché. Désignée sous le nom de Dural, Black Belt puis Katana, c'est finalement sous l'appellation Dreamcast que la future console de Sega verra le jour. Mais avant de parvenir jusqu'à l'étal de votre supermarché préféré sous sa forme définitive, la remplaçante de la Saturn a subi de nombreuses évolutions.


Irimajiri semble confiant pour l'avenir de la Dreamcast.

LE DÉBUT D'UN RÊVE

En 1995, Sega sort la première vraie console 32 bits. Avec elle, les joueurs découvrent un univers totalement nouveau, celui de la 3D temps réel. Développée trop en avance par rapport aux autres



consoles, elle se révèle à la longue moins performante que ses concurrentes. Hors du Japon, les éditeurs-tiers commencent à se désintéresser de la Saturn, et les jeux finissent par manquer. Le déclin de la machine est alors inévitable. Fort de cette douloureuse expérience, Sega reprend ses marques et met tout en œuvre pour revenir au devant de la scène. La clef du succès passe par une console nouvelle génération, de la puissance d'une borne d'arcade. En juin 1997, alors que tout le monde pensait que Sega développait une console 128 bits, la société révèle qu'elle ne travaille pas sur un, mais plutôt deux prototypes : Black Belt et Dural.





BLACK BELT CONTRE DURAL

Sous chacun de ces noms de code se cachent deux technologies totalement différentes. L'une est développée en collaboration avec 3DFX, tandis que l'autre fait appel à NEC/VideoLogic. Ce sont les divisions américaine et japonaise qui se voient attribuer l'étude des deux projets. Sega USA est chargé de développer une console architecturée autour du chipset Voodoo de 3DFX, tandis que Sega Japon étudie les performances de la technologie Power VR de NEC/VideoLogic. L'ambition de Sega est de proposer une console à la hauteur de sa carte Model 3. 3DFX et NEC sont les seuls à pouvoir remplir cette condition. Lockheed Martin, le fabriquant de la carte Model 3, ne figure pas au rang des élus. Le constructeur est écarté de la course en raison du coût de fabrication trop élevé de son hardware. Entre les deux constructeurs, la bataille pour remporter la victoire s'annonce sans merci. A cette période, la firme japonaise ne sait toujours pas quel système équipera sa future console. Après plusieurs tests, il s'avère que la puissance de calcul des systèmes proposés par 3DFX et NEC est équivalente. Pour Sega, le choix se fera donc sur d'autres critères. Parmi ceux-ci, le coût des composants. Le raisonnement de Sega est simple. Avec le temps, la chute du prix d'une console de salon est inévitable. Il faut donc dès le départ prévoir la marge de















Oui, c'est la plus petite.
Oui, c'est la plus puissante.
Oui, c'est la plus belle.
Oui, c'est la Dreamcast.

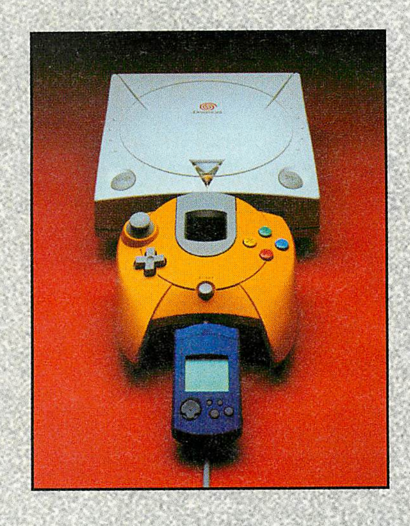
manœuvre et le seuil de rentabilité. Outre cet élément, le Power VR 2 prend l'avantage, grâce à ses capacités en matière de 2D. Contrairement au Voodoo, spécialisé dans la 3D, le PVRSG gère aussi bien les jeux en 2D qu'en 3D. Pour une console, cette polyvalence est indispensable. Elle doit pouvoir répondre aux attentes de tous les joueurs. C'est en fait le principal défaut de la 3DfX, elle n'est pas adaptée à la 2D. Au terme d'une longue réflexion, Sega annonce que le processeur qui équipera sa future console sera le Power VR seconde génération. Suite à cette décision, la réaction de 3DFX ne se fait pas attendre, la société dénonce la rupture des accords tacites qui auraient été passés avec Sega.

POURQUOI EUX....

C'est donc le projet de la division japonaise qui remporte la victoire sous le nom définitif de : Dreamcast. NEC/Vidéologic gagne la guerre des processeurs. Il répond à toutes les attentes de Sega en matière de puissance, de prix et performances 2D/3D. Cette décision montre parfaitement le désir de la firme de changer de politique. Fini l'autarcie. Plutôt que de rester seul, Sega préfère nouer des alliances avec d'autres constructeurs. Cette vision inédite pour la firme japonaise permet







d'envisager l'avenir sous un angle plus serein. Désormais, elle n'est plus la seule à supporter les risques, ... comme les bénéfices. Sega ne veut prendre que le meilleur. Il semble que le mot hasard n'ait plus sa place dans le vocabulaire de la société. Le premier témoignage de cette nouvelle politique est le choix de Windows CE comme système d'exploitation pour la Dreamcast. En juin 1997, Sega annonce la nouvelle. Le partenariat avec Microsoft est officiel. En fait, ce choix n'est que la continuité logique de la volonté de Sega de se tourner vers le monde du PC, beaucoup plus rentable. Avec la Dreamcast, ses ambitions sont de proposer aux joueurs autre chose qu'une énième plate-forme de jeux. C'est la première fois qu'une machine présentera une alternative aux PC de loisir haut de gamme. Sega se prépare une nouvelle fois à faire rêver les joueurs du monde entier avec la Dreamcast, mais quoi de plus naturel puisque «Dreamcast» n'est autre que la contraction de deux mots : dream et broadcast, autrement dit, le diffuseur de rêves.



LES QUATRE MOUSQUETAIRES

Sega a su réunir autour de sa dernière console les plus grands noms de l'électronique et de l'informatique. L'un des principaux points forts de la Dreamcast provient justement de l'alliance de Sega avec des partenaires technologiques aussi prestigieux qu'Hitachi, Microsoft, NEC/Vidéologic et Yamaha. Cette association était le seul moyen pour Sega d'offrir aux joueurs une machine top niveau.

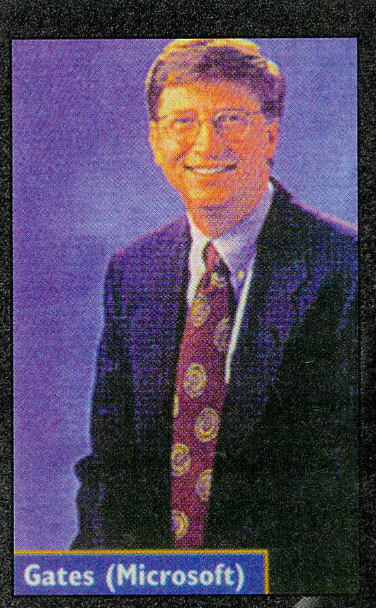

Kanai (Hitachi)

Hitachi

Le processeur central intégré dans la machine est un Hitachi SH4 RISC. Ce processeur 128 bits est spécialement optimisé pour le jeu, la vidéo et le calcul 3D. Si l'on compare le processeur SH4 avec un Pentium II, ce dernier est quatre fois plus puissant dans les calculs en virgule flottante.

Microsoft

Pour faciliter les conversions de jeu PC sur Dreamcast, Sega a choisi de s'allier avec le géant américain du logiciel. Résultat, la Dreamcast intègre une version optimisée de Windows CE pour les jeux vidéo. De Sega ou Microsoft, difficile de dire quel est le gagnant dans cet accord. Petite anecdote : alors que la marque Windows CE apparaissait à côté du logo Sega sur les premières versions de Dreamcast, il avait été décidé que Windows CE n'apparaîtrait plus sur la console. Au final, Microsoft a dû se montrer plus que persuasif, puisque Windows CE est réapparu sur la console de Sega.


Gates (Microsoft)

NEC/Vidéologic


Kaneko (NEC)

Après Microsoft et Hitachi, Sega s'est alloué les services du leader dans le développement et la production de microprocesseurs. Parallèlement au processeur central SH4, la Dreamcast intègre également la technologie Power VR2 de NEC/Videologic. Le power VR2 est l'un des processeurs graphiques les plus puissants de sa génération. Il peut gérer jusqu'à 3 millions de polygones.

Yamaha

Il aurait été difficile de passer à côté de ce géant. Les puces sonores Yamaha équipent pratiquement toutes les consoles présentes sur le marché. Yamaha a également participé à la conception du lecteur GD-Rom haute densité de la machine. La compagnie a vendu la licence de cette technologie à Sega. Comme tout ce qui concerne la Dreamcast, le choix de ce support ne s'est pas fait à la légère. Le GD-Rom est une formidable protection contre la copie.

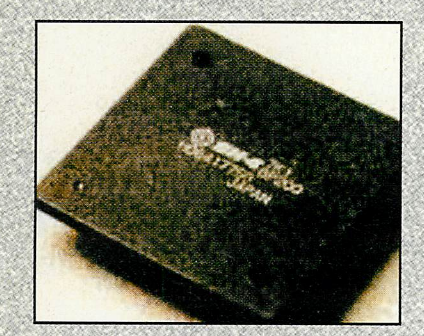

Ishimura (Yamaha)

DOSSIER

Les apparences sont parfois trompeuses. Malgré sa petite taille, la Dreamcast cache sous son capot un véritable concentré de puissance. Grâce au soutien de quelques-uns des plus grands constructeurs de composants électroniques, Sega a mis tous les atouts de son côté pour mettre au point une console aux performances inégalées en matière de son, de graphisme et d'animation. Il en résulte une fabuleuse machine capable de rivaliser avec les meilleures bornes d'arcade du moment.

Vincent

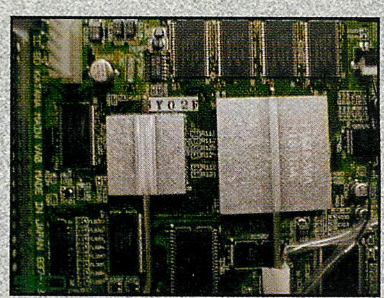
ANATOMIE DE LA MACHINE



LE PROCESSEUR CENTRAL

La console est pilotée par un SH-4 Hitachi d'architecture RISC qui se caractérise par d'excellentes performances et un coût relativement faible. Travaillant en 16, 32, 64 et 128 bits selon les opérations, on ne peut pas le qualifier de véritable 128 bits. Sa particularité est d'intégrer un FPU (Floating Point Unit) qui s'occupe des calculs en virgule flottante, très utilisés dans le calcul d'images en 3D. Concrètement, cela permet d'éviter le désagréable espace entre les polygones qu'on peut voir sur certains jeux PlayStation, par exemple. Avec une puissance de calcul théorique de 5 millions de polygones par seconde, ce processeur n'a pas d'équivalent dans le monde PC. A titre de comparaison, il est environ 4 fois plus puissant qu'un Pentium II en calcul en virgule flottante !





Le SH-4 (à gauche) et le PowerVR2 (à droite) sont ventilés pour éviter la surchauffe qui serait source de plantages.



LE PROCESSEUR GRAPHIQUE

La partie graphique de la Dreamcast est prise en charge par un processeur PowerVR2. Mis au point par Nec et VideoLogic, ce chip figure parmi les meilleurs accélérateurs 3D du moment. La bête est capable d'afficher jusqu'à 3 millions de polygones, alors que les dernières productions en arcade (Scud Race, Sega Rally 2, VF3, etc.) se limitent à 1 ou 2 millions. Mais le PowerVR2, non content d'être un monstre de 3D, s'avère tout aussi excellent dans la gestion de la 2D. On devrait d'ailleurs bientôt retrouver l'architecture de la Dreamcast en arcade sous forme de carte NAOMI pour les jeux en 3D et en 2D. Le PowerVR2 sait gérer de nombreuses fonctions, dont les principales sont les suivantes :



Bump mapping : forme de plaquage de texture qui permet de simuler un relief par l'application d'un éclairage adapté (bosses, cratères, etc.)

Fog : effet de brouillard ou de brume bien connu des possesseurs de N64.

Alpha blending : sous cette appellation se cache simplement la gestion des surfaces transparentes et translucides (surfaces aquatiques, réflexions, lumières volumiques...)

Mip mapping : fonction qui permet de stocker une texture sous différentes résolutions et de l'afficher à la taille idéale pour éviter tout effet de flou, quelle que soit la distance.

Tri-linear filtering : fonction étroitement liée au mip mapping, destinée à empêcher le phénomène de pixellisation par un subtil effet de flou lorsqu'on se rapproche des textures.

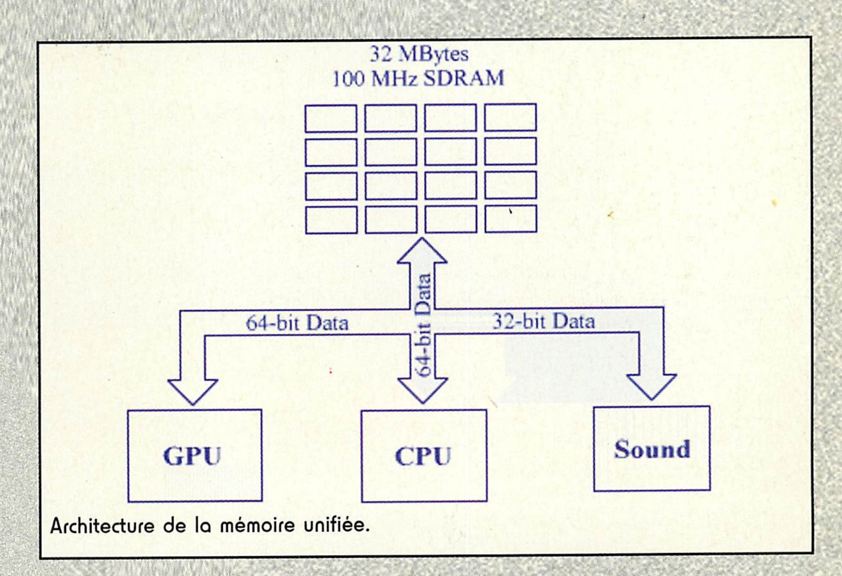
Anti-aliasing : processus visant à diminuer l'effet d'escalier sur les diagonales (aussi appelé lissage ou anticrênelage).

Environment mapping : gestion des reflets d'un objet ou d'un paysage sur un élément 3D (ex : reflets des arbres sur le pare-brise d'un véhicule).

Specular effects : gestion de la lumière en temps réel et en fonction des surfaces.

LA MEMOIRE

Elle se décompose en 3 parties distinctes : la RAM principale (16 MB), la RAM graphique (8 MB) et la RAM du chip sonore (2 MB).
La mémoire principale de la Dreamcast est ce qu'on appelle une mémoire unifiée. Cela signifie qu'elle peut être utilisée par tous les processeurs du système. Avec ses 16 MB (8 fois plus que la PlayStation), la console peut stocker un nombre important de données et rivaliser à armes égales avec les machines d'arcade. Le PowerVR2 intègre lui aussi sa propre mémoire, qui lui permet d'afficher et stocker des images en haute résolution, de même que le processeur sonore ARM7, qui dispose de 2 MB pour les échantillons. En tout, la machine bénéficie donc de 26 MB de mémoire vive.



Architecture de la mémoire unifiée.

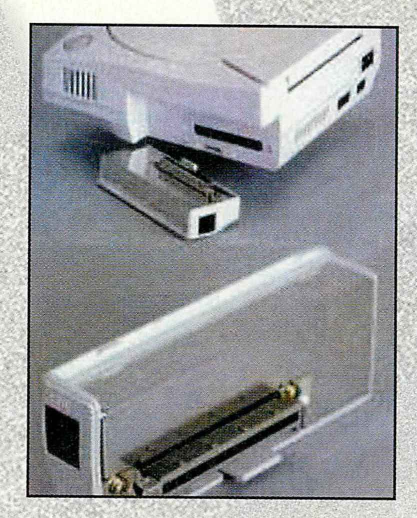
LE PROCESSEUR SONORE

Développé spécialement par Yamaha, le chipset AICA se compose d'un CPU 32 bits, l'ARM7, et d'un processeur numérique d'effets (DSP). L'ARM7 est certainement le meilleur processeur sonore jamais inclus dans une console de jeux. Il peut gérer jusqu'à 64 voix en 16 bits à 48 KHz (qualité supérieure au CD), sans affecter la vitesse d'affichage. Grâce à la compression ADPCM (4 :1) en hard, il est possible de stocker plus de sons en mémoire sans déperdition de qualité, et sans nécessiter le recours au processeur central (SH-4) lors de la décompression. Le DSP, quant à lui, est capable d'appliquer en temps réel divers effets de modulation (delay, reverb, son surround, etc.) Bref, la machine assure aussi côté son !

YAMAHA®
Yamaha Systems Technology, Inc.

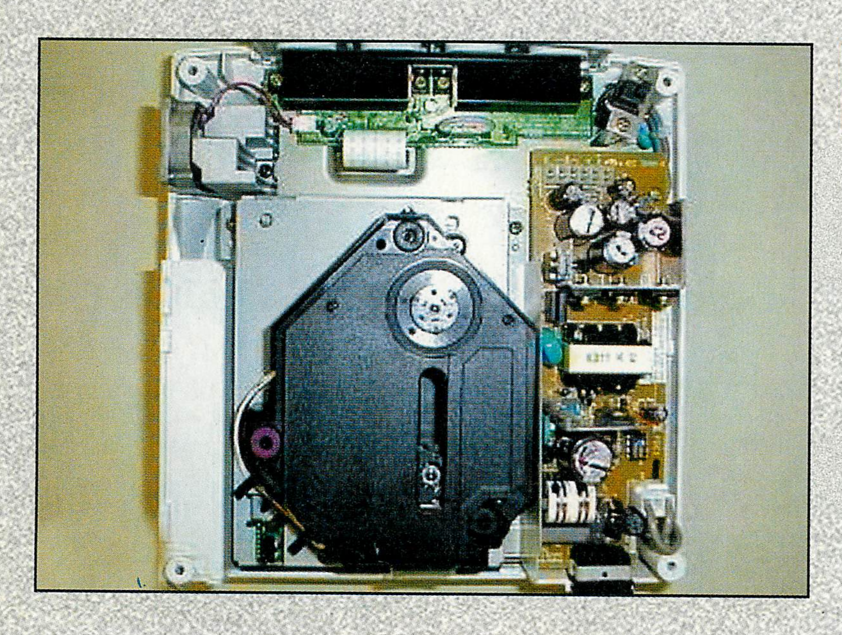
LE MODEM

Fidèle à sa réputation, la Dreamcast se veut à la fois machine de jeu et support de communication. Sur le côté droit de la console, on trouve donc un petit modem extractible. Il répond actuellement au standard V34 (33,6 Kb/s), mais pourra certainement être boosté afin de pouvoir utiliser les futures connections par câble. En se connectant au site Dricas de Sega, il devrait être possible de jouer en réseau à un certain nombre de jeux (Sega Rally 2, Spike Out, etc.) et même surfer sur Internet. Il paraîtrait, à ce propos, que le modem serait bridé afin d'empêcher l'accès à certains sites à caractère pornographique. A l'heure où j'écris ces lignes, on ne sait malheureusement toujours pas si la version européenne de la Dreamcast intégrera ce formidable outil de communication. Prions, mes frères...









LE LECTEUR DE GD-ROM

Le lecteur de CD-ROM de la console est un peu spécial. Pour être exact, il faut parler de GD-ROM (Gigabyte Disc-ROM). Ce lecteur Yamaha utilise en effet une technologie propriétaire qui lui permet de lire des CD d'une capacité de 1 GB, soit presque le double d'un CD normal. Grâce à leur grande capacité de stockage, les disques pourront donc contenir un nombre plus important de données et offrir des jeux toujours plus beaux et toujours plus longs. Tournant douze fois plus vite (1800 KB/seconde) qu'un lecteur de CD audio classique, le lecteur de GD-ROM peut remplir les 26 MB de mémoire en à peine 15 secondes. En pratique, les temps de chargement s'avèrent très courts, voire quasi inexistants pour certains jeux (VF3).

LE PAD

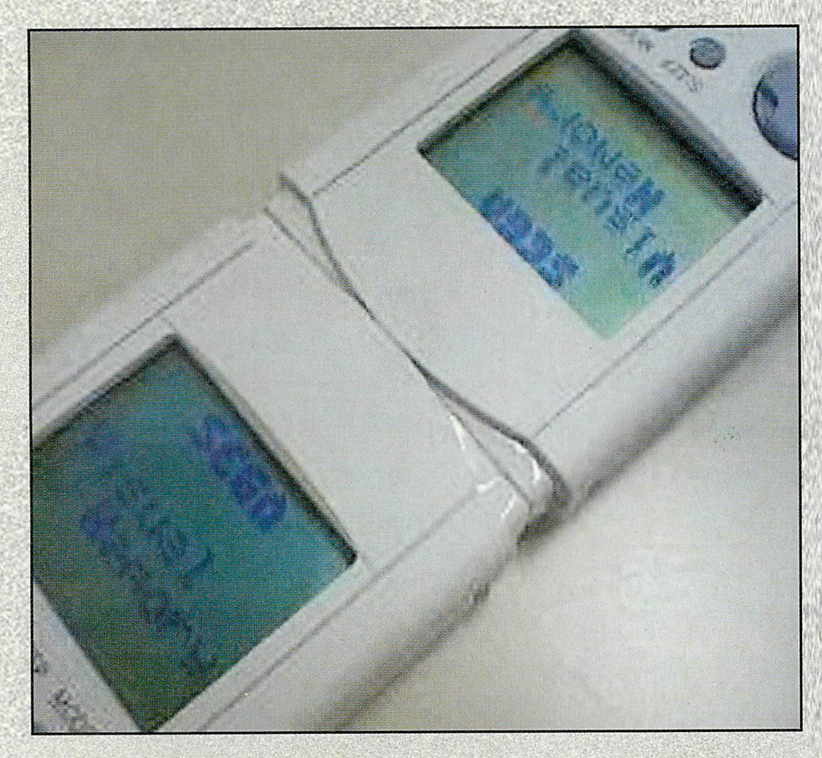
Le paddle de la Dreamcast possède un stick analogique, une croix directionnelle numérique, quatre boutons d'action, et deux gâchettes analogiques sur les côtés. En dépit de son look à la «Star Trek», la prise en main est très agréable. Son originalité provient des deux emplacements dans lesquels viennent s'enficher deux VM, et de l'ouverture réservée à l'écran à cristaux liquides. Malheureusement, il ne possède pas de moteur qui lui aurait permis de vibrer à la manière d'un kit vibration N64 ou d'une manette Dual Shock. On peut donc penser que Sega proposera très prochainement un accessoire vibrant qui se logera dans le pad, à moins qu'il ne s'agisse d'une nouvelle manette. Quoi qu'il en soit, d'autres accessoires sortiront rapidement sur la machine, et on peut espérer le meilleur de la technologie actuelle, avec par exemple des périphériques à retour de force, comme on en trouve en arcade. Avec ses quatre ports manettes, les parties à plusieurs devraient, de toute façon, vite faire oublier ce petit défaut de jeunesse.





LE VISUAL MEMORY (VM)

Ce petit appareil électronique équipé d'un processeur 8 bits ressemble à un tamagotchi. Mais ne vous fiez pas aux apparences, il s'agit bien d'une carte mémoire disposant d'un petit écran à cristaux liquides que l'on connecte à un pad Dreamcast comme une vulgaire cartouche de sauvegarde. En réalité l'appareil propose bien plus que cela. Grâce à son écran LCD, il permet d'entrer des données en toute discrétion lors des parties multi-joueurs, peut faire office de radar dans les jeux d'action, ou bien encore servir à lister votre inventaire dans les RPG. Mais le VM peut aussi s'utiliser sans le pad. Avec sa croix directionnelle et ses deux boutons, il fait alors office de petit jeu électronique dont les données pourront être ensuite réintroduites dans la Dreamcast et utilisées dans un autre jeu. La connexion de deux VM est également possible pour échanger des informations ou pour s'affronter à la manière des derniers Tamagotchis.





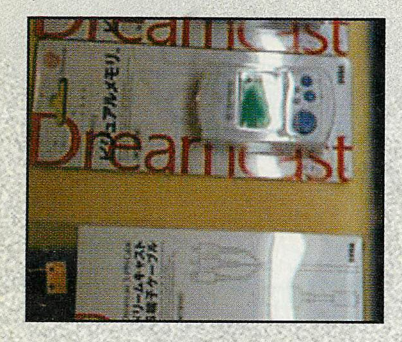
SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DE LA CONSOLE

Processeur Central	Processeur SH-4 RISC avec moteur graphique 128 bits (200 Mhz - 360 MIPS - 1,4 GFLOPS)
Processeur Graphique	Power VR2 (plus de 3 000 000 polygones par seconde) 8 MB RAM vidéo
Processeur Sonore	Processeur 32 bits Yamaha ARM7 - 64 canaux - effets numériques - 2 MB RAM audio
Mémoire Principale	16 MB SDRAM
Système d'exploitation	Version optimisée du système d'exploitation Microsoft Windows CE
CD-ROM	Lecteur 12X - GD-ROM de 1 GB
Couleurs	16,77 millions (24 bits)
Effets Spéciaux	Bump mapping, Fog, Alpha-blending, Mip mapping, Tri-linear filtering, Anti-aliasing, Environment mapping, Specular effects
Carte mémoire	Visual Memory
Autres	Horloge interne - Modem 33,6 Kb/s intégré (Japon)
Taille	190mm (L) x195mm (H) x 78mm (E)
Poids	2kg

DOSSIER

Sega a annoncé un nombre important de périphériques pour sa machine. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, une grande partie d'entre eux est déjà disponible depuis la sortie japonaise de la console. On peut également s'attendre à ce que d'autres constructeurs nous dévoilent leurs périphériques dans les mois à venir.

LES PÉRIPHÉRIQUES



LE VISUAL MEMORY (VM)

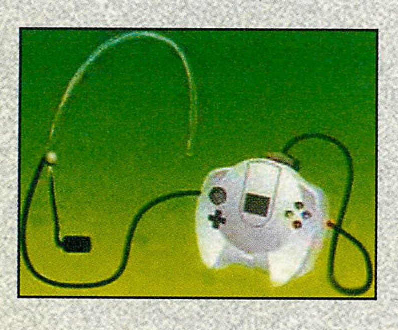
Date de sortie : disponible (Japon)
Prix probable : environ 150 francs
Ce petit périphérique mi-carte mémoire mi-console portable se connecte au pad Dreamcast. Il sert à la fois de moyen de sauvagarde et d'écran LCD utilisable dans certains jeux. On peut en insérer deux dans un même pad.





LE PADLLE DREAMCAST

Date de sortie : disponible (Japon)
Prix probable : environ 250 francs
Le pad propose à la fois une croix digitale, un stick analogique et 7 boutons (dont 2 gâchettes). Sa particularité est de pouvoir recevoir deux VM simultanément.



LE VOLANT

Date de sortie : 14 janvier 98 (Japon)
Prix probable : environ 500 francs
En raison de sa base, le volant de la Dreamcast doit impérativement se poser sur une table. Il possède 4 boutons d'action et deux pédales analogiques.

LE JOYSTICK D'ARCADE

Date de sortie : disponible (Japon)
Prix probable : environ 350 francs
Véritable bénédiction pour les accros de bornes d'arcade, cet énorme joystick nanti de 6 gros boutons de couleur verte devrait apporter plus de précision pour les jeux de plate-forme ou de combat. Les bourrins devraient donc y trouver leur compte.

LE MICRO (NOM PROVISOIRE)

Date de sortie : n.c.
Prix probable : n.c.
Cet accessoire devrait être utilisé comme moyen de reconnaissance vocale pour certains jeux. On peut également penser qu'il pourrait être utilisé pour communiquer avec vos adversaires lors des parties en réseau.

L'ACCESSOIRE DE PÊCHE (NOM PROVISOIRE)

Date de sortie : février 1999. (Japon)
Prix probable : n.c.
Sega prévoit de sortir ce périphérique pour les jeux de pêche comme Get Bass. L'accessoire, qui ressemble à un moulinet de canne à pêche, sera muni d'un moteur vibrant.

LE CLAVIER

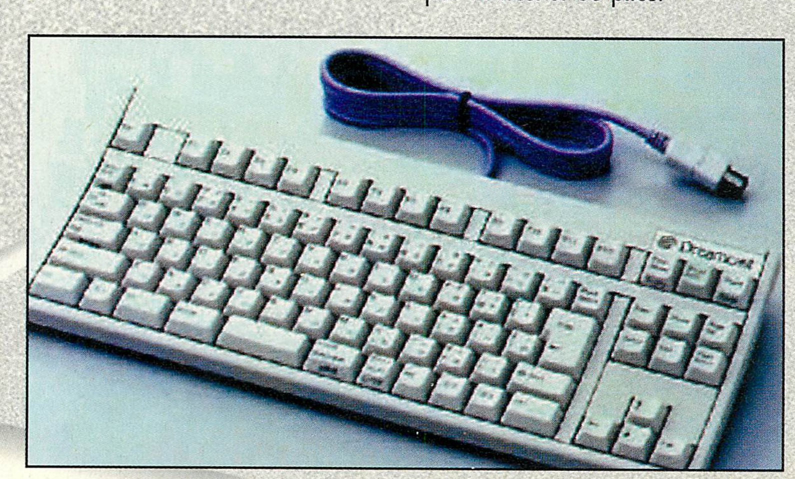
Date de sortie : disponible (Japon)
Prix probable : 250 francs
Ce périphérique servira certainement à surfer sur le Web, envoyer des e-mail, ou tout simplement à taper du texte de manière plus aisée qu'avec un pad.

L'ADAPTATEUR VGA (NOM PROVISOIRE)

Date de sortie : 1999
Prix probable : n.c.
Ce convertisseur RGB permettra de brancher la Dreamcast sur un moniteur informatique, autorisant ainsi une résolution graphique plus élevée que sur une télé standard.

LE PURU PURU PACK (NOM PROVISOIRE)

Date de sortie : 1999
Prix probable : n.c.
C'est officiel, le pad Dreamcast ne vibre pas. Pour réparer ce regrettable oubli, Sega prévoit de commercialiser une sorte de pack vibrant (un peu comme sur N64), qui viendra se loger à l'emplacement du VM. L'accessoire ne devrait pas nécessiter de piles.

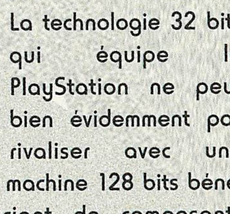


LES AVANTAGES DE LA DREAMCAST SUR LES AUTRES MACHINES DE JEU

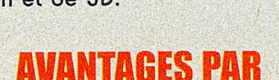


AVANTAGES PAR RAPPORT À LA PLAYSTATION

- 3 000 000 polygones contre 360 000 sur Play.
- Jointures parfaites entre les polygones.
- Deux systèmes d'exploitation (Sega et Windows CE).
- Capacité du CD-ROM de 1GB contre 650 MB sur Play.
- Temps de chargement raccourcis.
- Meilleure qualité sonore.
- 4 ports manettes.
- Modem intégré.
- Conversion facile des jeux d'arcade de Model 2, Model 3, Naomi et PC.



La technologie 32 bits qui équipe la PlayStation ne peut bien évidemment pas rivaliser avec une machine 128 bits bénéficiant de composants électroniques dernier cri en matière de son et de 3D.





AVANTAGES PAR RAPPORT À LA NINTENDO 64

- 3 000 000 polygones contre 100 000 pour la N64.
- Pas d'effet de brouillard pour masquer le clipping.
- Des jeux moins chers.
- Deux systèmes d'exploitation (Sega et Windows CE).
- Programmation simplifiée.
- Capacité du CD-ROM de 1GB contre 32MB maxi. sur cartouche N64.
- Meilleure qualité sonore.
- Modem intégré.
- Conversion facile des jeux d'arcade de Model 2, Model 3, Naomi et PC.
- Probablement beaucoup plus de jeux disponibles.

Même si la machine de Nintendo utilise une technologie 64 bits Silicon Graphics de pointe, elle est un peu juste au niveau du nombre de polygones qu'elle peut manipuler. Le support cartouche et la mémoire limitent également la puissance de la console. C'est un peu comme si on avait mis un moteur de Ferrari dans une coque de 2CV.

AVANTAGES PAR RAPPORT À UN PC

- Le SH-4 est environ 4 fois plus puissant qu'un Pentium II dans les calculs en virgule flottante.
- Le prix bien moins élevé.
- L'encombrement minimal.
- Pas de plantages intempestifs de la machine.
- La Dreamcast est optimisée pour le jeu.
- Système d'exploitation dédié au jeu.
- 4 ports manettes.
- Simplicité d'utilisation.
- Deux systèmes d'exploitation.
- Conversion facile des jeux d'arcade de Model 2, Model 3, Naomi et PC

Dans la mesure où les PC sont devenus de véritables machines de jeu grâce à leur montée en puissance des processeurs et à l'apparition de cartes spécialisées dans l'affichage 3D, on peut à juste titre effectuer une comparaison avec la Dreamcast. Malgré une puissance non négligeable, le prix élevé, la complexité d'utilisation et l'encombrement de ces machines ne leur permettent pas d'être un concurrent valable pour la Dreamcast.

La Dreamcast n'a donc à l'heure actuelle aucun véritable concurrent potentiel. Il faudra en fait attendre la prochaine vague de consoles (la PlayStation 2 ou la Nintendo 2000 ?) pour trouver une alternative viable à la machine de Sega. Quoi qu'il en soit, maître Sega a frappé un grand coup en s'alliant avec les plus grands fournisseurs de composants électroniques. Nul doute que la concurrence aura fort à faire avant de parvenir à déstabiliser le géant de l'arcade. Et vu la qualité de la console, cela risque de devenir très intéressant pour les joueurs durant les mois à venir.

Tableau récapitulatif*

	Dreamcast	PlayStation	Nintendo 64
Processeur	SH-4 200 Mhz 64 bits - 360 MIPS	R3000 33,86 Mhz 32 bits - 30 MIPS	R4300 93,75 Mhz 64 bits - 122 MIPS
3D	3 000 000 polygones	360 000 polygones	100 000 polygones
Son	ADPCM 16 canaux	ADPCM 64 canaux	ADPCM 64 canaux
Mémoire	16 MB + 8 MB (vidéo) + 2 MB (son)	2 MB + 1 MB (vidéo)	4 MB
Support	GD-ROM 12X 1 GB	CD-ROM 2X 650 MB	Cartouche 32 MB maxi.

* Le PC ne figure pas dans le tableau en raison des multiples configurations existantes

Encore des questions ?



Pourquoi «Dreamcast» ?

Le mot Dreamcast est la contraction de «dream» (rêve) et de «broadcast» (communication). Ce nom a été choisi parmi des centaines de propositions parce qu'il caractérise les deux points forts de la machine : le rêve, grâce à ses fabuleuses capacités en matière de 3D qui raviront les joueurs les plus exigeants, et la communication, grâce au modem et au VM qui ouvrent l'accès à un nouvel univers de jeu. D'après M. Irimajiri, Président de Sega Enterprises Ltd., la spirale rouge, logo de la Dreamcast, symbolise quant à elle l'origine de la puissance.

LA DREAMCAST EST-ELLE UNE CONSOLE 128 BITS ?

Je suis sûr que cette question vous tracasse au plus haut point. Si vous avez lu attentivement la partie de ce dossier consacrée au hardware de la machine, vous pouvez y répondre vous-même. Pour tous les autres, je répondrai non. Le processeur central (SH-4) de la machine traite certaines données en 128 bits, d'autres en 64 bits, voire même en 32 bits. Mais si l'on se base sur la classification du SIA (Semiconductor Industry Association), il faut considérer le SH-4 comme un processeur RISC 64 bits. On parle en fait de console 128 bits parce que le processeur graphique travaille en 128 bits. Donc, 64 ou 128 bits, à vous de choisir.

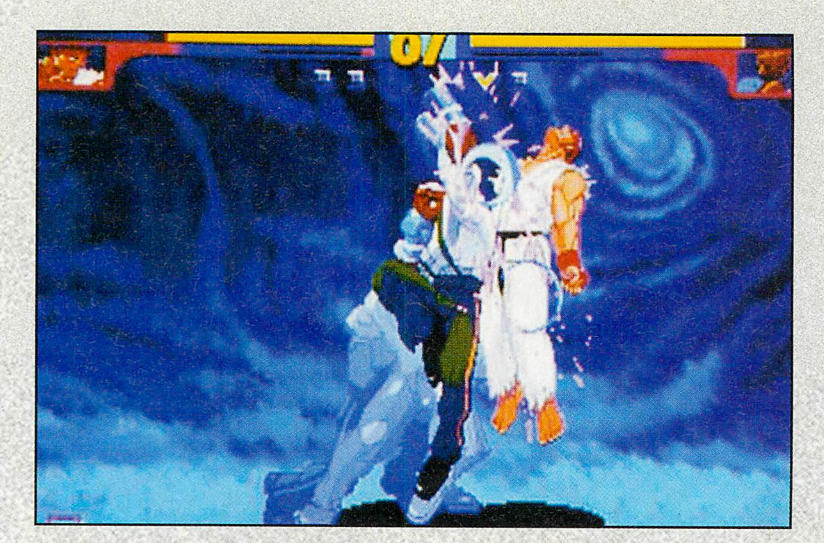


POURRA-T-ON UTILISER DES JEUX AMÉRICAINS OU EUROPÉENS SUR UNE MACHINE JAPONAISE ?

A priori, non. Comme pour les consoles actuelles, les jeux sont prévus pour fonctionner sur un seul marché (Japon, Etats-Unis ou Europe). Si vous achetez une Dreamcast japonaise, vous serez donc contraints d'utiliser des jeux japonais en attendant un futur adaptateur ou un switch.

LE LECTEUR DE LA DREAMCAST EST-IL UN DVD ?

Non. Le lecteur qui équipe la machine est un modèle utilisant des GD-ROM d'une capacité de 1 GB, soit près de deux fois un CD normal. La capacité de stockage plus importante permettra ainsi d'intégrer plus de données et limitera le nombre de CD nécessaires à certains jeux. Cette solution a été jugée préférable par Sega pour des raisons financières, l'intégration d'un lecteur DVD ayant augmenté de manière conséquente le prix de la machine.



LES JEUX SATURN SERONT-ILS UTILISABLES SUR LA DREAMCAST ?

Même s'il n'y a pas eu d'annonce officielle de Sega à ce sujet, on peut fortement penser que vos anciens jeux Saturn ne seront pas compatibles avec la Dreamcast. De toute manière, la DC ne possède pas d'entrée pour les cartes mémoires Saturn pour transférer les sauvegardes.

POURRA-T-ON JOUER EN RÉSEAU AVEC UNE DREAMCAST JAPONAISE ?

Sur le territoire français, non. Le modem de la Dreamcast japonaise ne répondant pas aux normes européennes, il n'est pas utilisable, à moins d'effectuer certaines modifications. La version européenne, quant à elle, ne bénéficiera probablement pas d'un modem.

TROUVERA-T-ON DES JEUX EN 2D SUR DREAMCAST ?

Rassurez-vous, même si la console excelle dans la 3D, le PowerVR2 qui s'occupe du traitement des images gère également très bien la 2D. Pour preuve, Capcom prévoit de remplacer sa dernière carte d'arcade 2D par la Naomi, qui n'est autre que la version arcade de la Dreamcast. SNK a également annoncé officiellement la sortie de son célèbre King of Fighters '98 sur la machine. Il n'y a donc pas de souci à se faire. Avec la Dreamcast, il y en aura pour tous les goûts !

ET LA FRANCE ?

Certes, il est très intéressant de savoir que la Dreamcast est sortie le 27 novembre au Japon, que les jeux sont formidables et que Sega s'est enfin décidé à changer de politique vis-à-vis des joueurs, mais on peut légitimement se poser la question : Et la France ? Qu'en est-il ?

Fred





QUELLE EST LA DATE DE SORTIE DE LA DREAMCAST EN FRANCE ?

La console devrait sortir en même temps aux USA et en France. Mais à l'heure de l'Europe, il ne faut plus parler de sortie nationale. Il faut voir plus grand et parler de communauté européenne. La date de sortie de la machine a été fixée à fin septembre 99 pour toute l'Europe. Cette stratégie évitera à notre beau pays d'être une fois de plus considéré comme la dernière roue du carrosse. A l'inverse de certaines marques concurrentes, Sega ne laissera pas la France de côté, foi de Dreamzone.



QUEL SERA LE PRIX DE LA DREAMCAST EN FRANCE ?

Au départ non opposé à l'import de la Dreamcast en France, Sega vient juste de réviser sa position. La société a officiellement interdit l'import de la machine dans notre beau pays en raison des prix prohibitifs qu'elle pouvait atteindre dans les magasins. Cette mesure risque bien d'avoir l'effet contraire du but recherché. Les Dreamcast se faisant de plus en plus rares, les prix ne risquent pas de baisser tant qu'elle n'est pas arrivée en France. Pour ce qui est de son prix sur notre territoire, l'information est encore classée secret-défense par Sega, pour des raisons stratégiques évidentes. On peut tout de même prédire une fourchette de prix allant de 1 800 FF à 2 000 FF, sachant que le prix de la console au Japon est de 1 490 francs, hors taxes.

QUEL SERA LE PRIX DES JEUX EN FRANCE ?

Les jeux ont été annoncés au même prix que les softs Playstation, c'est-à-dire aux alentours de 350 francs. Espérons que ce prix soit accepté par tous les éditeurs. Les jeux Sega devraient quant à eux être moins chers.

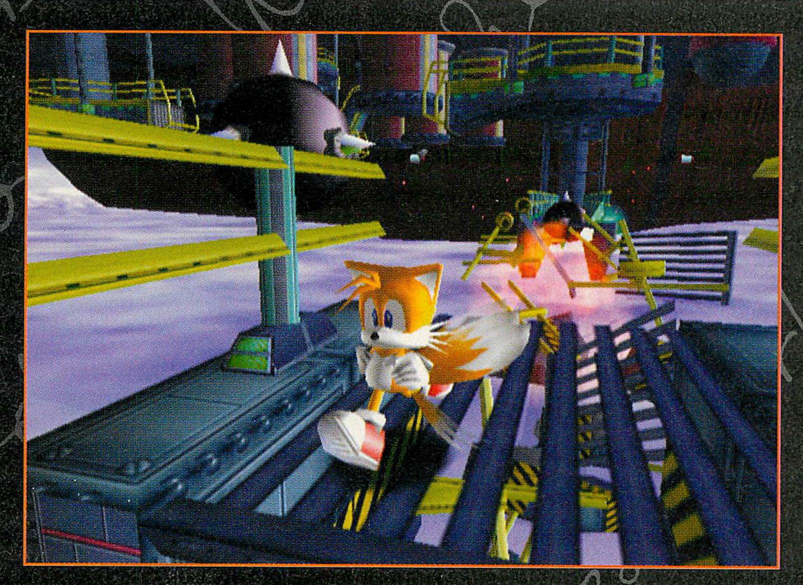
LA DREAMCAST FRANÇAISE ET JAPONAISE SERONT-ELLES IDENTIQUES ?

Oui, les Dreamcast vendues aux USA, au Japon et en Europe seront identiques. A ce propos, la console vendue au Japon comporte toutes les langues. Vous pouvez sélectionner les menus en anglais ou en français. Mais attention, cette particularité ne veut absolument pas dire que les jeux seront compatibles d'un continent à l'autre. Vous ne pourrez pas jouer avec un titre japonais sur une Dreamcast française et vis-versa. Sega se pose également toujours la question de savoir si la Dreamcast française sera vendue avec le modem. Pour le moment, Sega France n'a toujours fait aucune annonce officielle à ce sujet.

Y AURA-T-IL DES JEUX SPÉCIFIQUES AU MARCHÉ EUROPÉEN ?

Sega France a passé des accords avec un certain nombre d'éditeurs européens pour développer des jeux adaptés aux goûts des occidentaux. Chez Sega, ces sociétés sont désignées sous l'appellation de développeurs 1.5. Ce pool de développeurs regroupe des compagnies aussi prestigieuses qu'Argonaut, Bizarre Creations, No Cliché, Red Lemon et Appaloosa. Parallèlement, les plus gros titres japonais comme VF3 tb, Sonic Adventure, ou Sega Rally 2 seront traduits en français. Sega France nous a même confié que tout serait fait pour traduire en français des jeux du style de Climax Landers ou Evolution.



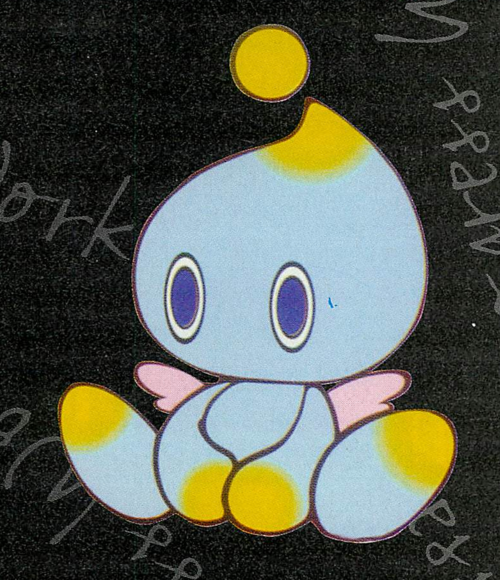




Sonic Adventure

Qui ne connait pas Sonic ? Ce gentil hérisson bleu est au moins aussi célèbre que le plombier de Nintendo et il aura connu une carrière longue et faste. Aujourd'hui, Sonic fait un come-back sur la Dreamcast et, croyez-moi, il va en manger du plombier.

Troisième Sonic développé par la désormais célèbre Sonic Team (Sonic 1 & 2, Nights, Burning Rangers...), Sonic Adventure risque fort d'être le titre qui fera vendre des Dreamcast. Tout a été réuni par Sega pour nous faire passer un sacré bon moment. Encore une fois, notre brave petit hérisson bleu sera confronté à son ennemi de toujours, le Dr Robotnik. Ce dernier a recommencé à enlever tous les animaux de l'univers de Sonic pour en faire des robots dénués de toute intelligence. Heureusement, Sonic ne sera pas seul pour affronter cet odieux personnage. Ces compagnons de toujours sont venus lui prêter main forte. Il y a Tails, le renard volant, Amy Rose,

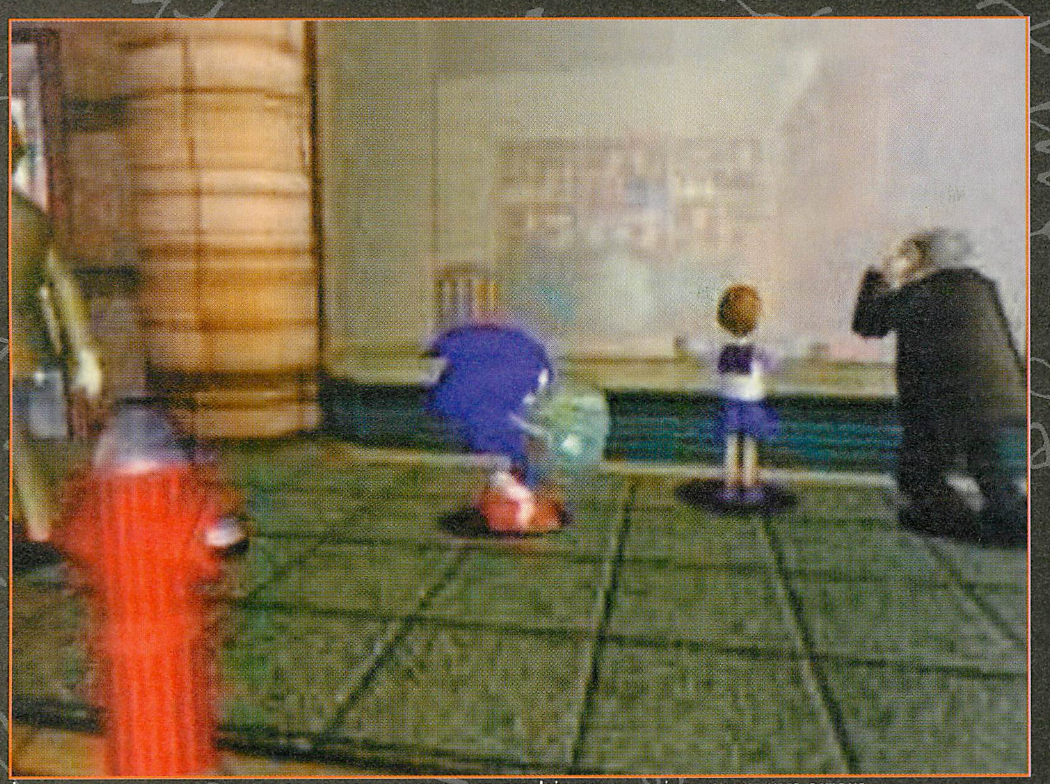


Développeur: Sega
Editeur: Sega
Genre: plates-formes
Sortie prévue: 17 décembre



Quelle joie immense de retrouver la mignonne Amy Rose. On l'avait découvert dans Sonic CD.

sa petite copine, Knuckles, le dur de service, E-102, un robot conçu par Robotnik et Big, un gros chat débonnaire qui n'a pas froid aux yeux. Ils devront parcourir six niveaux immenses aux nombreux pièges. Ces niveaux vous feront habilement passer d'un monde forestier à une montagne enneigée, en passant par des ruines incas et une base en orbite planétaire. Des mines explosives, des rayons laser, de multiples robots et des rides sans fin vous attendrons les plus téméraires. Il faudra penser à retrouver les émeraudes du chaos. Sans cela, adieu la vraie fin du jeu et adieu la transformation en Sonic d'or ! Si on rajoute à ces six niveaux des tableaux-bonus l'élevage de créatures via le VMS (on y retrouve d'ailleurs certains petits personnages de Nights) et des séquences inédites (le surf, la phase de shoot...), on comprend vite que faire le tour de Sonic Adventure ne sera pas une mince affaire. Mais c'est surtout sur le plan technique que ce jeu impressionne le plus. Après une intro sublime en images de synthèse montrant une gigantesque créature aquatique traversant un immeuble, on se retrouve plongé dans un univers 3D temps réel d'une beauté presque irréelle. On sent immédiatement que l'on n'a pas à faire à un titre comme les autres et qu'il se dégage quelque chose d'unique de ce Sonic Adventure. Désormais, non seulement on dispose d'une liberté totale au sein des niveaux, mais en plus les personnages sont capables de nombreux mouvements (nager, voler, grimper aux échelles, esquiver...) qui enrichiront considérablement votre façon de jouer. L'action est rapide et ni les pièges tordus, ni les énormes boss ne vous laisseront le temps de souffler. Qu'à cela ne tienne, l'animation est bluffante de fluidité et aucun bug d'affichage disgracieux ne viendra croiser votre route. En fait, Yuji Naka, le créateur de Sonic, a eu le bon goût de reprendre les meilleurs ingré-



Il sera possible de marchander des objets lors de certains passages. Idéal pour acquérir les meilleures options.

La ferme de Sonic

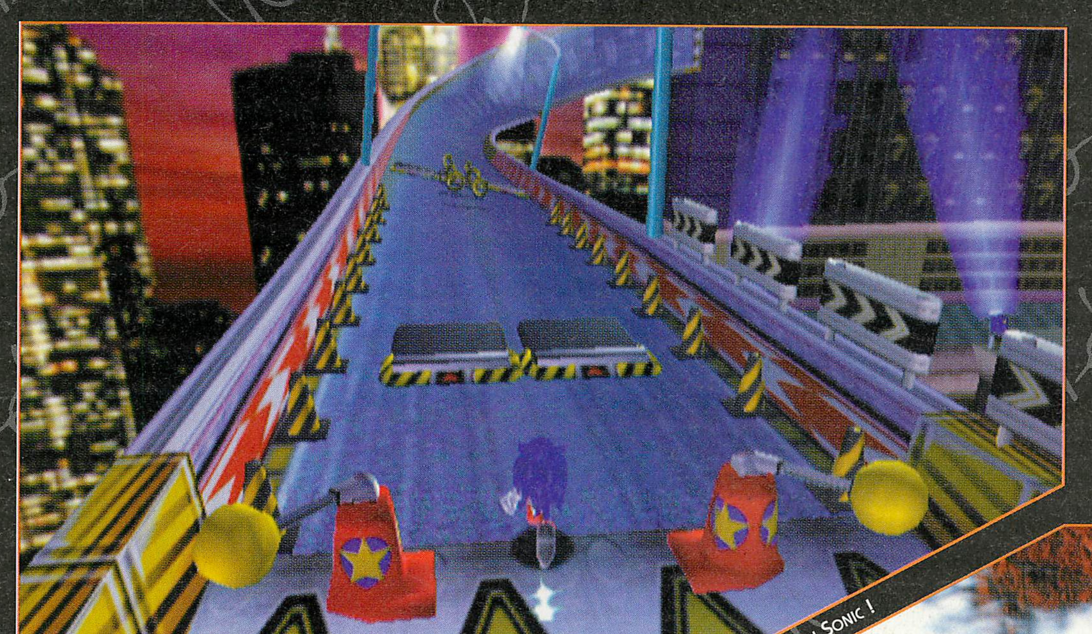






Pour ceux qui se demandaient à quoi pourrait bien servir le VMS avec des jeux comme Sonic Adventure, Sega leur apporte une réponse inattendue. Tout au long du jeu, vous pourrez découvrir des petits animaux cachés qu'il vous faudra apporter dans un lieu où apparaît un VMS géant. En le glissant dedans, il enregistre directement ses caractéristiques sur la mémoire du VMS. Ainsi, vous pourrez commencer son élevage, à la manière d'un Tamagochi classique. Ces animaux cachés sont relativement nombreux et variés (pingouin, lapin, lion, biche...). Les événements contrôlant leur vie sont déclinés sur de nombreux thèmes (la nourriture, les promenades...). De plus, Sega pourrait bien avoir prévu quelques petits jeux sur le CD. Même si ce type d'utilisation du VMS le réserve surtout à un public japonais, nul doute que les européens ne resteront pas de glace devant une tel richesse de jeu.





Un départ en trombe pour ce nouveau Sonic !

dients des hits d'aujourd'hui : des séquences de poursuite rythmées à la Crash Bandicoot, de l'élevage à la Final Fantasy VII, de l'exploration à la Mario 64. Rien ne manque. La Sonic Team a bien appris sa leçon et s'apprête à pulvériser la concurrence avec cette pure merveille. Sur le plan sonore, on retrouvera avec plaisir les mélodies des précédents Sonic et on aura enfin l'immense joie d'entendre les héros de cet univers enchanteur parler. Espérons que les voix digitalisées seront doublées pour la version européenne. Une chose est sûre, bien plus qu'un simple jeu de plate-forme, ce titre majeur de Sega représente une avancée immense en termes de plaisir ludique. C'est une aventure captivante à laquelle vous serez conviés avec une réalisation technique hallucinante (PowerVR2 oblige !). Avec des graphismes en haute résolution tournant en 60 images par seconde, pensez à baisser la tête ! Rendez-vous dans le prochain numéro pour un test complet et pour une claque monumentale !

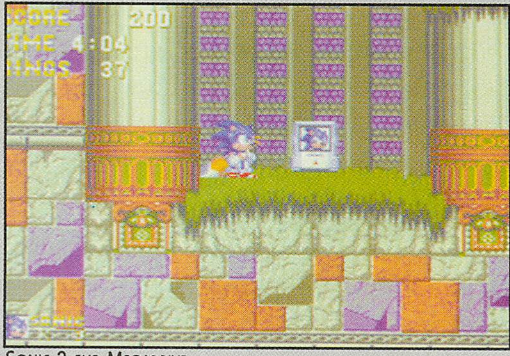
Alex

Un niveau très aérien pour Knuckles qui possède la stupéfiante qualité de pouvoir voler.

Sonic Story

L'histoire de Sonic commence par un premier épisode sur Megadrive qui fit sensation au sein des passionnés de jeu vidéo. En effet, Sonic the Hedgehog permit à Sega de vendre un maximum de Megadrive. Il ne fallut donc pas attendre longtemps pour voir débarquer un second volet encore plus rapide et beau qui allait définitivement faire du hérisson bleu la mascotte officielle de Sega. De nombreuses versions Game Gear et Master System suivirent (ah, l'excellent Sonic Chaos !), ainsi qu'un épisode inédit sur Mega-CD qui n'eût pas un grand succès (normal, il n'avait rien à voir avec la Sonic Team). Puis arriva Sonic 3 avec son cortège de nouveautés (nouveaux pouvoirs, séquence de surf, mode course jouable à deux en écran splitté...) et un Sonic Spinball inspiré du niveau Marble Madness du premier Sonic. L'aventure aurait pu s'arrêter là, mais c'était sans compter sur l'opiniâtreté de Maître Sega qui fit de Knuckles (l'ennemi principal du hérisson bleu dans Sonic 3) le personnage central de Sonic & Knuckles (une cartouche de jeu qui pouvait se coupler à celle de Sonic 3 pour former une immense aventure) et d'un petit jeu obscur sorti exclusivement sur la 32X. Puis vint le temps des échecs pour la mascotte de Sega avec un Sonic Blast en 3D isométrique qui ne fit qu'illusion et qui sortit simultanément sur Saturn et sur Megadrive. Un peu plus tard, alors que les fans attendaient tous un nouveau Sonic tout en 3D, déboula un petit jeu de course sympathique avec





Sonic 3 sur Megadrive

Vous avez intérêt à avoir le pied léger lors de certains passages !

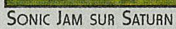
Ce boss possède la particularité de créer des clones des héros de l'aventure.



l'univers de Sonic pour cadre (Sonic R) bientôt suivi d'une compilation des quatre Sonic sortis sur Magadrive (Sonic Jam). Sachez que la Sonic Team n'a réalisé que les deux premiers volets de la saga du hérisson (cela s'est ressenti sur la qualité en baisse des autres titres) et qu'il aura fallu trop longtemps à cette équipe de génies pour nous proposer une nouvelle aventure digne de ce nom. Sonic est de retour et il est là pour longtemps !






Sonic Jam sur Saturn



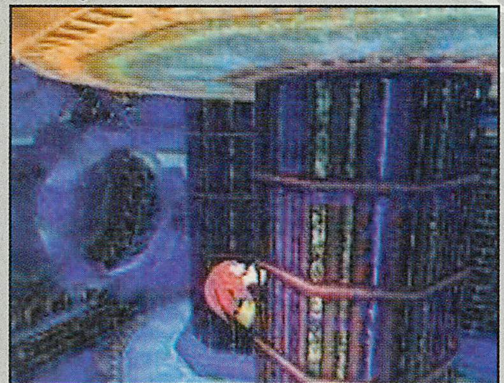
Chaotix sur 32X



Sonic R sur Saturn

J'aime bien la variété !

On ne pourra vraiment pas reprocher à Sonic Adventure d'être linéaire. Au contraire, il dispose de nombreuses séquences n'ayant rien à voir avec de la plate-forme traditionnelle. On citera par exemple un niveau entier construit comme un flipper géant. Ce niveau n'est certes pas original, puisque l'on trouvait déjà un niveau similaire dans Sonic 2 et que le célèbre hérisson avait même servi de thème à un jeu de flipper (Sonic Spinball sur Megadrive), mais il apporte une touche de délire à un Sonic qui n'avait connu jusque-là que des aventures bien trop linéaires. On peut aussi parler de la possibilité d'utiliser un surf pour glisser sur les pentes enneigés et les dunes de sable (sans doute inspirée par un passage de Sonic 3) qui ravira les fanatiques de sports extrêmes. On retrouvera aussi le célèbre biplan de Sonic pour une séance de shoot que vous n'êtes pas prêts d'oublier. Il y a aussi de nombreux rides qui rappelleront bien des souvenirs aux possesseurs de Sonic R. Sans parler des séquences de vol de Tails et Knuckles, et des séquences de poursuite qui semblent nettement inspirées de Crash Bandicoot. On ne va pas s'ennuyer !







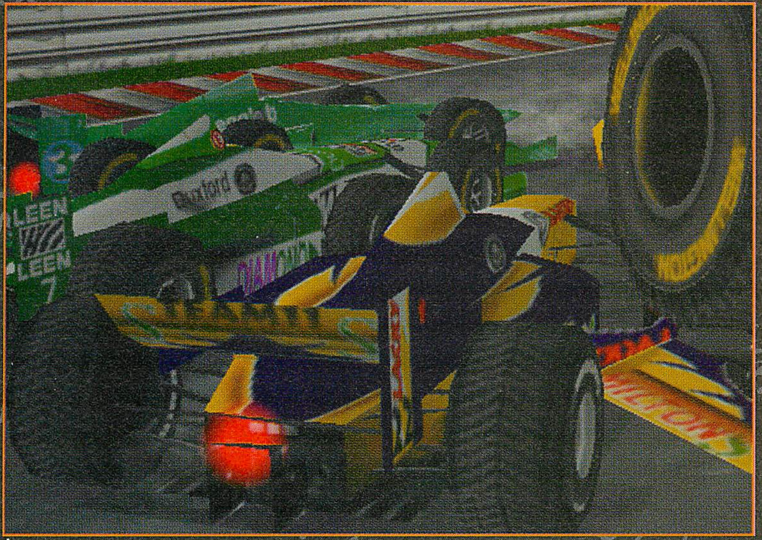




Ce nouveau personnage semble bien massif !



Une séquence bien speed qui rapelle étrangement un certain Crash Bandicoot.


Les vues lors du replay sont très impressionnantes, surtout lors des crashs.


On remarque que les couleurs ne sont pas celles des écuries officielles du championnat du monde.

Monaco GP 2

Parmi les tout premiers développeurs à s'être lancé dans l'aventure Dreamcast, il en est un qui nous intéresse plus que les autres, puisqu'il s'agit de l'éditeur français Ubi Soft. Autant dire qu'on les attend au tournant...

Les créateurs de Rayman n'auront pas attendu longtemps avant de sortir leur premier jeu sur Dreamcast. Et pour être sûr de frapper fort, Ubi Soft a choisi d'adapter l'un de ses plus grands succès PC : la suite du célèbre F1 Racing, étrangement nommé Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Pourquoi un titre pareil ? Tout simplement parce qu'Ubi Soft, n'ayant pu obtenir la licence FIA pour son nouveau jeu, a passé un accord avec un autre partenaire, l'Automobile Club de Monaco. Il ne faut donc pas compter retrouver les écuries et pilotes officiels de la saison 98. Mais que les amateurs de course automobile se réjouissent : les 17 circuits du Championnat du Monde sont toujours présents : MGPRS2 reste actuellement le meilleur titre du genre, et ce toutes machines confondues. La réalisation au stade actuel du développement (60% environ) est déjà impressionnante, équivalente à ce qu'on obtient sur un gros PC avec une Voodoo2. Il semble donc bien que Windows CE (système d'exploitation de la Dreamcast réalisé par Microsoft) permette comme prévu une conversion rapide et fidèle des jeux PC les plus évolués. Le contenu du jeu, quant à lui, est sensiblement identique à celui de la version micro : l'aspect simulation est toujours aussi poussé, avec une multitude de réglages possibles sur les voitures et un réalisme quasi-irréprochable, que ce soit dans la précision des tracés ou dans le comportement des véhicules. Cependant, MGPRS2 sur Dreamcast s'est enrichi d'un mode arcade, servi par une jouabilité plus instinctive permettant de s'éclater dès les premières parties. Mais quel que soit le mode choisi, la manette Dreamcast paraît se prêter particulièrement bien au jeu. On attend donc le mois de janvier avec impatience pour pouvoir goûter aux joies de la F1 sur Dreamcast.
ANT.

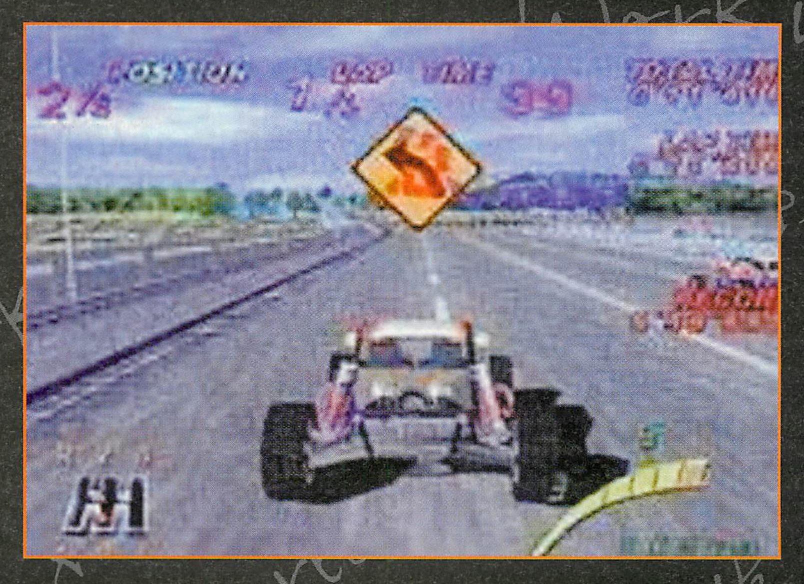


L'une des forces de MGPRS2 est la multitude des réglages possibles.



Développeur: Ubi Soft
Editeur: Ubi Soft
Genre: Simulation F1
Sortie prévue: janvier 99





Buggy Heat

Devant les retards accumulés par Sega Rally 2, il aurait été étonnant qu'aucun autre développeur ne propose son jeu de course de voitures. Avec CRI, c'est désormais chose faite, puisque Buggy Heat, comme son nom l'indique, est une simulation de Buggies qui vous emmènera visiter les quatre coins de la planète.



Vous avez oublié de mettre le frein à main ?

Plutôt que de vous proposer une énième course sur piste ou sur circuit, CRI a décidé de se démarquer des autres développeurs en proposant un jeu de buggy off-road. En insérant le CD, oh pardon, le GD-ROM dans votre console, ne vous attendez donc pas à piloter le dernier cabriolet à la mode ou la dernière Peugeot 306 Maxi. Ici, il n'y a que des monstres taillés pour rouler dans le sable, les rochers et la poussière. Ces voitures légères et résistantes sont conçues pour protéger le conducteur en cas de choc. Parce que des chocs, vous en aurez très certainement. Les pistes que vous parcourez ont été tout particulièrement étudiées pour vous donner du fil à retordre et mettre à rude épreuve les amortisseurs de votre buggy. Elle sont complètement défoncées. Le fun semble être l'une des principales caractéristiques de Buggy Heat. Les voitures enchaîneront les tonneaux et les sauts à la première seconde d'inattention. Les sensations promettent d'être grandioses. Cependant, pour réduire le nombre d'accidents, un trainning mode vous permettra de vous accoutumer à la conduite de ces voitures à ressorts. Le jeu contient huit buggies possédant tous leurs caractéristiques spécifiques. Comme à l'accoutumée, il se démarqueront les uns des autres par des différences au niveau de la vitesse, de la carrosserie, des amortisseurs ou du design. Outre le mode arcade, Buggy Heat contient également un mode time attack et un mode multijoueurs. Dans ce dernier, vous pourrez affronter un autre adversaire sur le même écran. Graphiquement, Buggy Heat devrait utiliser au maximum les capacités de la Dreamcast. Les effets promettent d'être extrêmement réalistes. Selon les différents types de revêtements, les voitures laisseront derrière elles des traînées de poussière ou de sable. Vous aurez même droit à un lens-flare et à des ombres qui bougeront en fonction de votre position par rapport au soleil. Pour compléter le tableau, Buggy Heat devrait même être compatible avec le futur pack vibrant de la Dreamcast, le Puru Puru Pack.

Fred

Développeur : CRI
Editeur : CRI
Genre : course
Sortie prévue : mars 99



Lors des courses dans le désert, votre buggy laisse derrière lui des nuages de poussière.



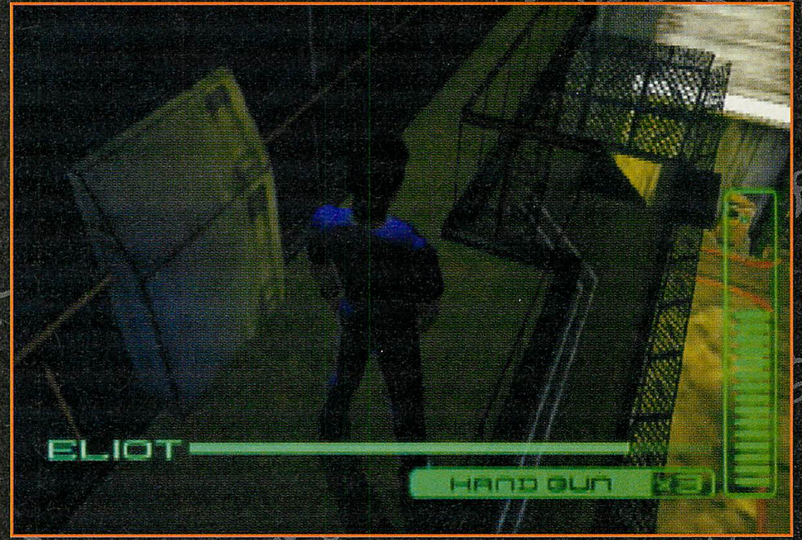




Le choc va être terrible.

Les sorties de route sont permises, voir même recommandées dans Buggy Heat.





Blue Stinger

Avec Climax Landers, Blue Stinger est certainement une des productions les plus attendues de Climax sur Dreamcast. Premier Resident Evil-like de la machine, ce titre exploite à merveille ses capacités en matière de 3D. On y retrouve les ingrédients qui avaient fait le succès du titre de Capcom : des monstres impressionnants, un armement destructeur, et surtout, une ambiance oppressante au possible. Capcom et son Resident Evil : Code Veronica peut donc commencer à se faire du souci car Climax semble bien décidé à proposer un titre de qualité.

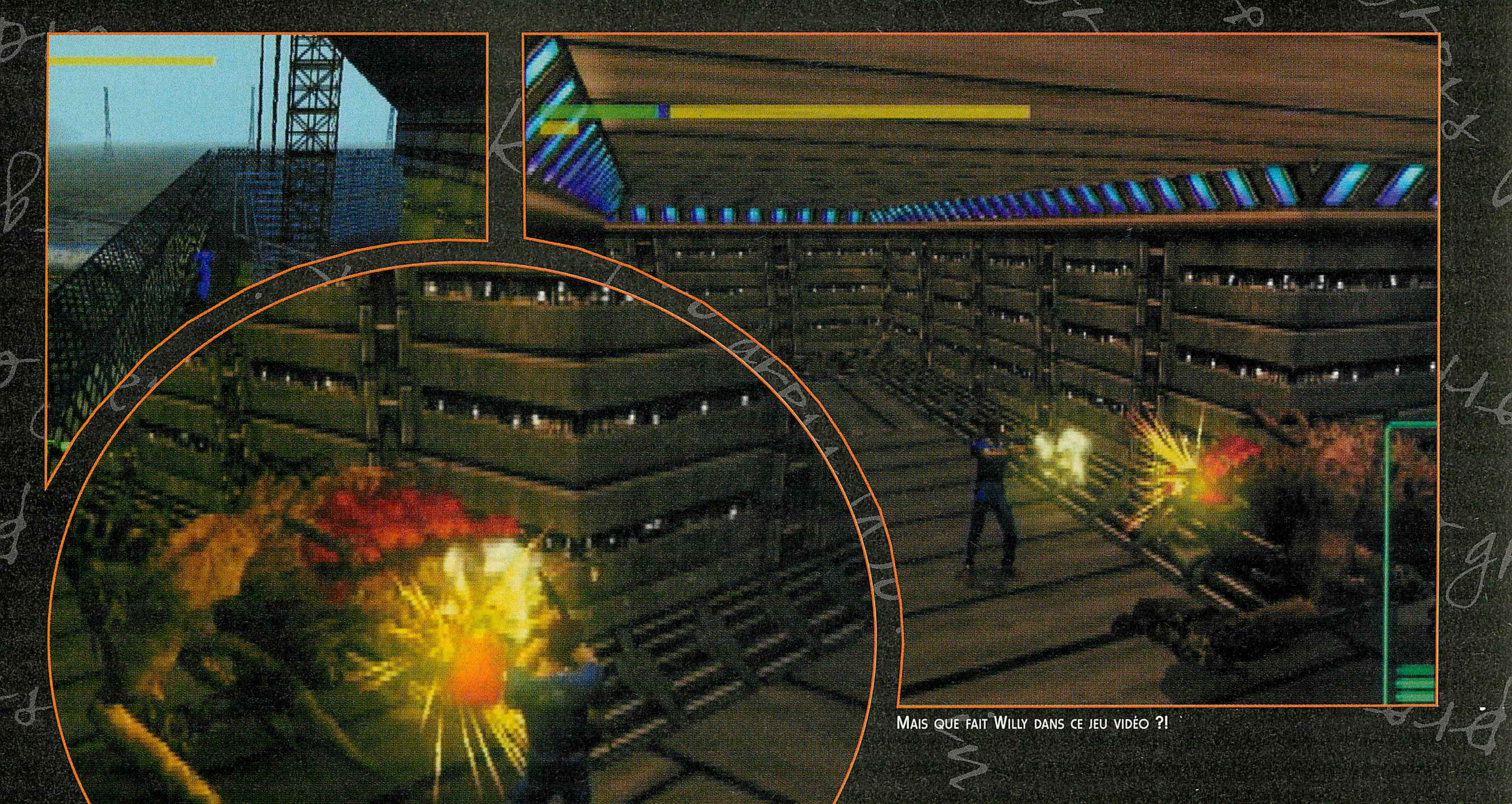




Le scénario de cet extraordinaire jeu d'aventure/action se déroule dans un futur proche. Un puissant tremblement de terre toucha le Mexique et eut pour conséquence l'apparition d'une mystérieuse île dans la péninsule du Yucatan. On l'appela l'Ile au Dinosaure. Pendant dix-sept années, des études secrètes y furent menées par les gouvernements américains et mexicains, au terme de quoi on érigea une ville dans laquelle quelques scientifiques s'installèrent afin de poursuivre leurs expérimentations et donner vie à un nouvel écosystème. Tout semblait calme jusqu'au jour où l'horreur se produisit. Des monstres aussi énormes que terrifiants, venus d'on ne sait où, appa-

Les créatures devraient être aussi effrayantes que dans un Resident Evil.

Développeur : Climax
Editeur : Sega
Genre : aventure/action
Sortie prévue : 14 janvier 99

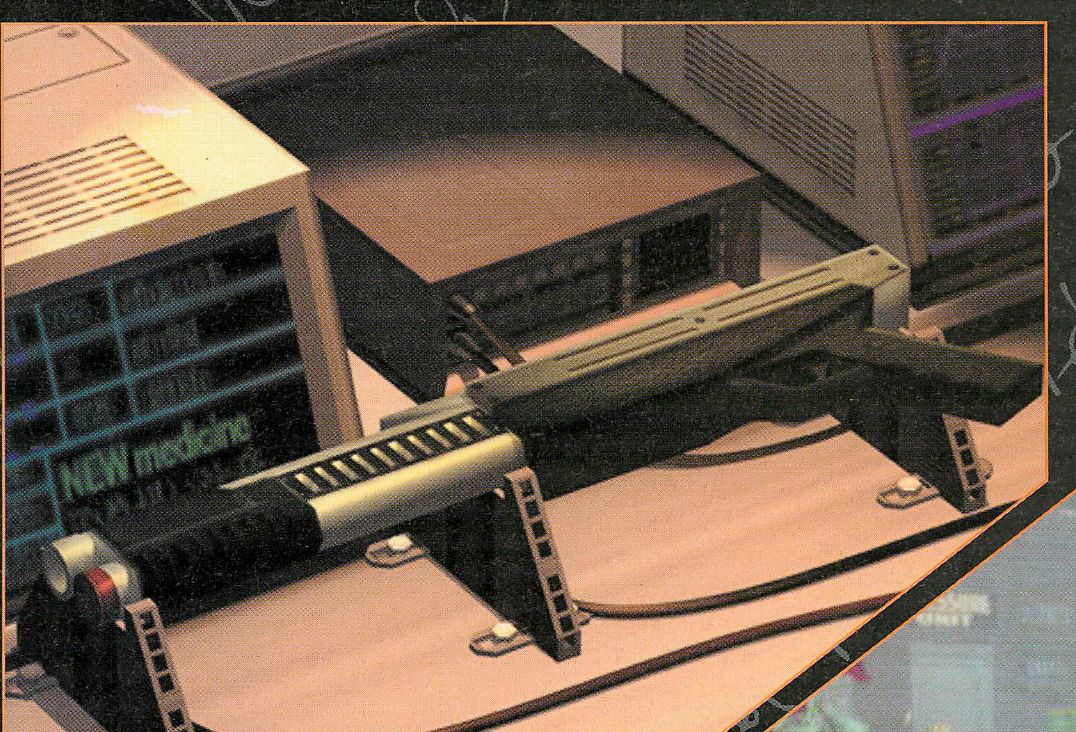


Mais que fait Willy dans ce jeu vidéo ?!

rurent sur l'île. C'est là que vous intervenez. Incarnant Eliot, membre d'une unité d'élite de sauvetage, vous allez devoir explorer l'île, vous débarrasser des créatures qui vous se mettront chemin et résoudre quelques énigmes afin de progresser et découvrir ce qu'il s'est véritablement passé. On se retrouve donc devant une sorte de Resident Evil chez les dinosaures. Le système de caméras est d'ailleurs identique : les angles de vues sont précalculés et seuls les protagonistes (personnages et créatures) et quelques éléments interactifs en 3D sont gérés temps réel. Cela confère au jeu une ambiance digne d'une véritable production cinématographique. Grâce à la puissance de la console, les graphistes ont pu laisser libre cours à leur imagination et créer des visuels de toute beauté. Sega, qui ne se refuse rien, a d'ailleurs fait appel à des artistes venus d'Hollywood pour la conception des nombreuses créatures du jeu. L'animation des personnages a également subit un traitement de faveur par l'utilisation de la technique de motion capture (et pour les créatures ?) qui autorise un réalisme toujours plus grand. Petit détail qui tue : les yeux d'Eliot bougent et réagissent en fonction des sources lumineuses. Et je n'ose même pas vous parler de l'immense ville dans laquelle vous pourrez vous déplacer à loisir. Il sera possible d'entrer un peu

Vive le 14 juillet.

partout, du restaurant à l'appartement particulier en passant par le supermarché, et même dans la salle de jeu qui pourrait bien être interactive (un jeu de tir semble jouable...). L'aventure s'annonce haletante mais classique, avec son lot d'exploration, d'énigmes et de shoot. Le héros pourra bien évidemment récupérer en cours de jeu tous les éléments utiles à sa survie (laser, bombes au napalm, bazooka, etc.). Mais ne croyez pas pour autant qu'il sera seul dans sa quête. A certains moments de l'aventure, vous rencontrerez d'autres personnages qu'il vous faudra incarner, chacun possédant des aptitudes propres (voir encadré «les protago-



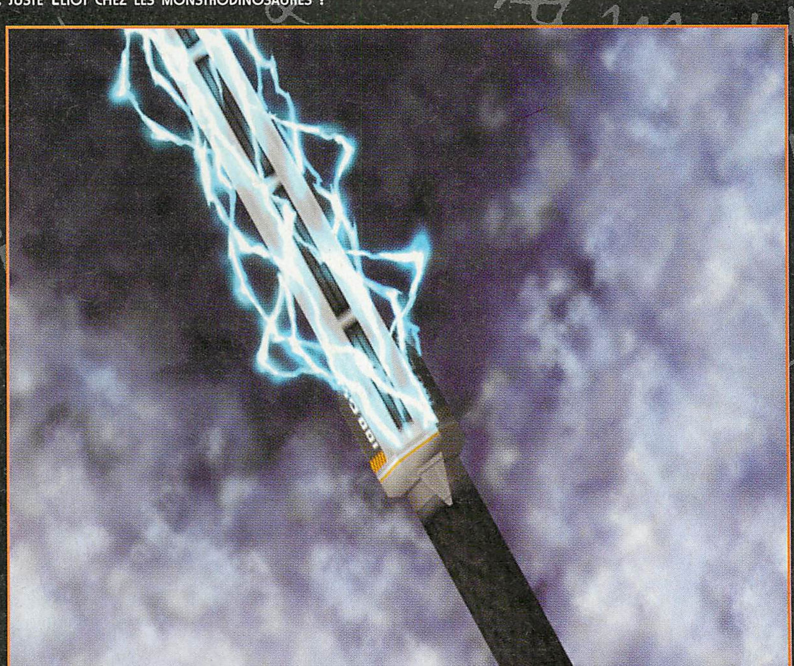
Qu'est-ce donc ?


Les effets de lumière exploitent à merveille les capacités de la machine.

Peter et Elliot le dragon ? Non, juste Eliot chez les monstrodinosaures !



On se sent si petit face à une telle immensité. Être ou ne pas être ? Telle est la question.


Tiens, le sabre laser d'FX aurait-il un court-circuit ?





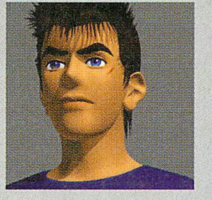
Il y a des jours où les photos ne m'inspirent vraiment pas.

nistes»). Il est incontestable que les développeurs ont eu le souci de la qualité jusque dans le moindre petit élément du jeu. Quand on pense qu'il ne s'agit que de la première génération de titres à voir le jour sur la console, on se demande bien ce qu'elle nous réserve pour les mois à venir. Avec ses énigmes, ses créatures cauchemardesques et ses graphismes incroyables, Blue Stinger fera sans aucun doute partie des premiers hits de la machine. Tremblez pauvres mortels, les monstres débarquent bientôt, ils semblent apprécier la Dreamcast... et la chair fraîche aussi !

Vincent

Les protagonistes

Eliot



Personnage principal du jeu, ce jeune membre du bataillon C730 de l'ESER (Especial Sea Rescue) est né pour secourir et devenir un héros. Malgré ses 28 ans, il n'hésite pas à venir en aide en cas de problème. Il se retrouve mêlé à un incident qui le conduit sur l'Ile au Dinosaure. A travers son investigation, il rencontrera d'autres protagonistes et se retrouvera confronté à d'étranges créatures mutantes.

Janean King



Sous l'apparence séduisante et fragile de cette jeune femme de 24 ans se cache un génie en armes et en informatique. Diplômée de l'Institut de Technologie du Massachusetts à 16 ans, elle fait partie du service de sécurité de l'île.

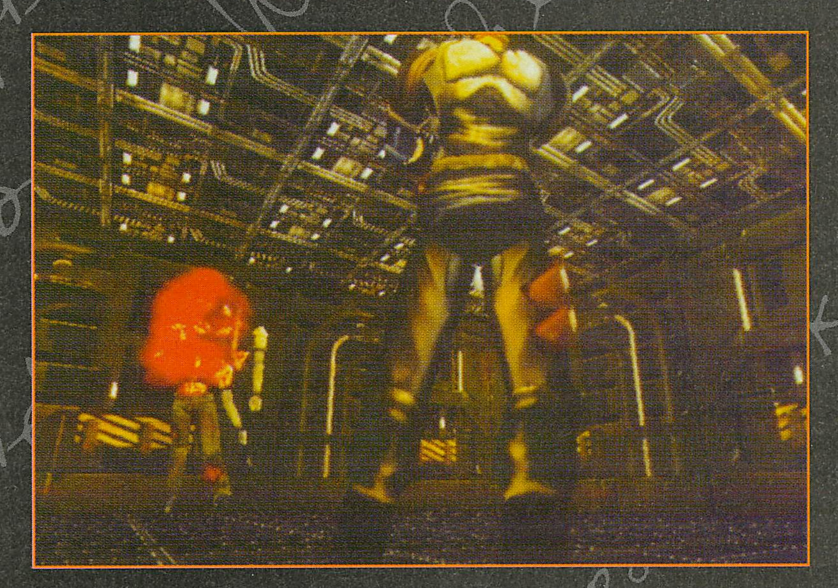
Dogs Bower

Ancien expert en armement lourd, ce barbu de 43 ans est maintenant à la retraite et s'occupe d'un service de ferry entre le continent et l'Ile au Dinosaure. Son passé demeure un mystère, on peut donc s'attendre à quelques surprises de sa part au cours du jeu. Est-il un allié ou un ennemi ?



Neffilim

Cette entité aux allures de femme fantôme suit Eliot dans tous ses déplacements sans jamais intervenir. On ne sait ni d'où elle vient, ni quelles sont ses motivations. Contrairement aux autres personnages, il semble qu'on ne puisse pas la diriger.





Carrier

Après Blue Stinger de Climax et l'annonce chez Capcom de la sortie de Resident Evil : code Veronica sur Dreamcast, c'est au tour de Jaleco d'annoncer son Resident Evil-like sur la 128 bits de Sega. Jaleco se lance à son tour dans l'aventure sanglante.

La Dreamcast est l'occasion pour Jaleco d'entrer dans la cour des grands, avec un jeu d'aventure/action en 3D temps réel, de la trempe d'un Resident Evil. Carrier reprend l'idée de base du scénario de Resident Evil, deux super-flics en voyage au pays des zombies. L'histoire se déroule sur un porte-avions, le Heimdal. Après un accident inexpliqué, ce dernier devient incontrôlable. En début de partie, vous pouvez incarner Jack ou Jessifer (non ce n'est pas une faute de frappe), selon vos tendances. Vous êtes envoyé sur ce navire pour reprendre les choses en main et récupérer une arme secrète. Malheureusement, à votre arrivée, vous découvrez que l'équipage a disparu. Le bâtiment est totalement vide, ou presque, puisque vous êtes accueilli par une horde de zombies affamés. Carrier emprunte de nombreux éléments à des jeux comme Deep Fear sur Saturn ou Resident Evil sur Playstation. A l'image du premier, l'aventure se déroule sur l'eau dans un lieu clos et oppressant. Parallèlement, tout comme Resident, Carrier est extrêmement gore. Le sang gicle sur les murs à la moindre occasion


Les coins sombres cachent souvent des monstres.

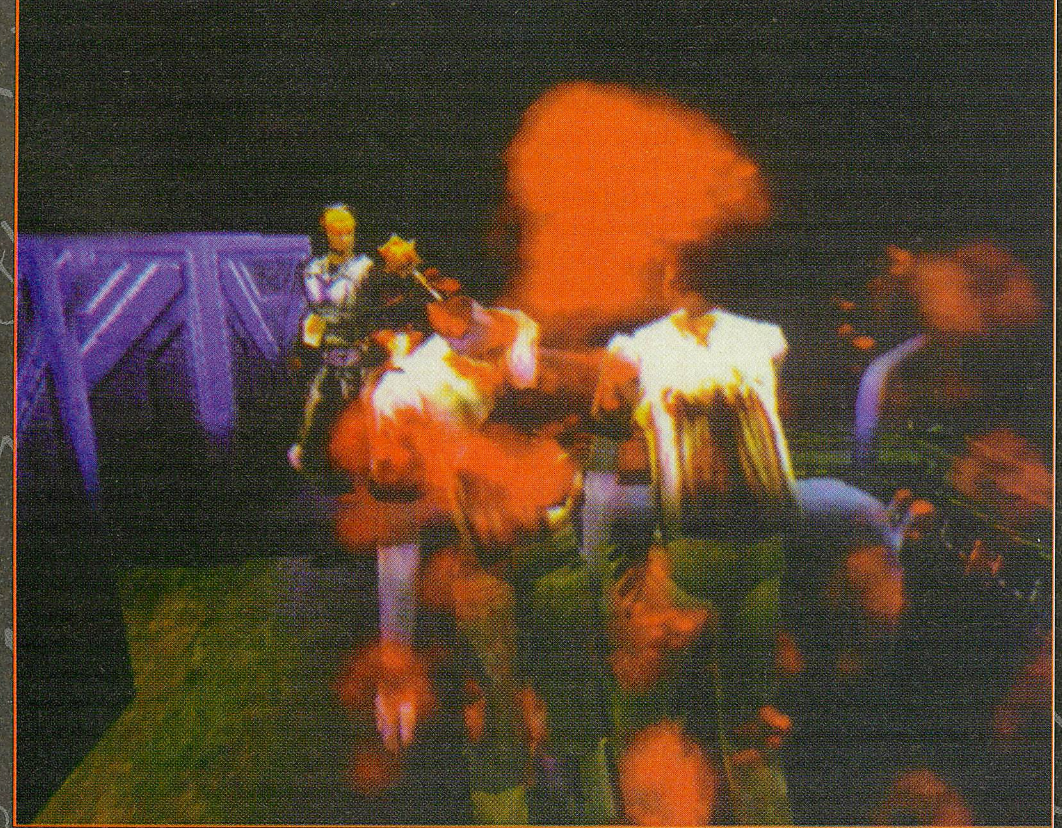
Développeur : Jaleco
Editeur : Jaleco
Genre : Resident Evil-like
Sortie prévue : courant 99



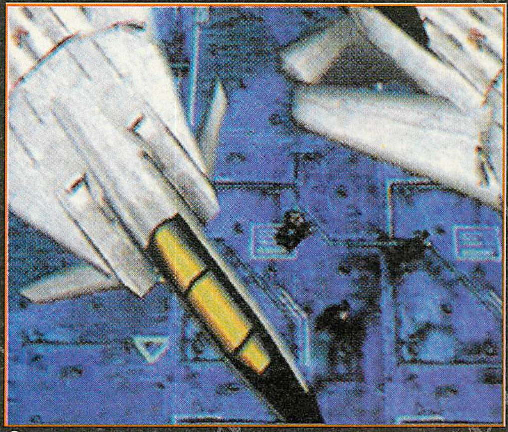


et des morceaux de zombies volent dans tous les sens après chaque explosion. A l'image de la plupart des jeux d'aventure/action, en plus des séances de tir, Carrier vous imposera de résoudre un certain nombre d'énigmes pour progresser dans l'aventure. Avant de vous défouler sur tout ce qui bouge, il faudra courir d'un bout à l'autre du porte-avions pour récupérer des objets afin d'ouvrir des portes, tout en évitant des pièges machiavéliques. En ce qui concerne la réalisation, Carrier se rapproche plus de Blue Stinger que de Resident Evil. Le jeu est entièrement en 3D temps réel, avec des effets de lumière à profusion et une caméra dynamique, collée à l'action. Outre une réalisation impressionnante, Carrier apporte également quelques innovations au genre. Quand vous tirez sur un monstre, ses membres sont projetés dans tous les sens. Il pourra même continuer à avancer une partie du corps en moins. Autre détail intéressant, Carrier intègre la notion de temps. Le scénario changera constamment en fonction de vos actions et de l'heure à laquelle elles seront effectuées.

Fred



Le rouge est la couleur dominante dans Carrier. rouge sang bien sûr.



Quoi de plus normal que de voir des avions sur un porte-avions.



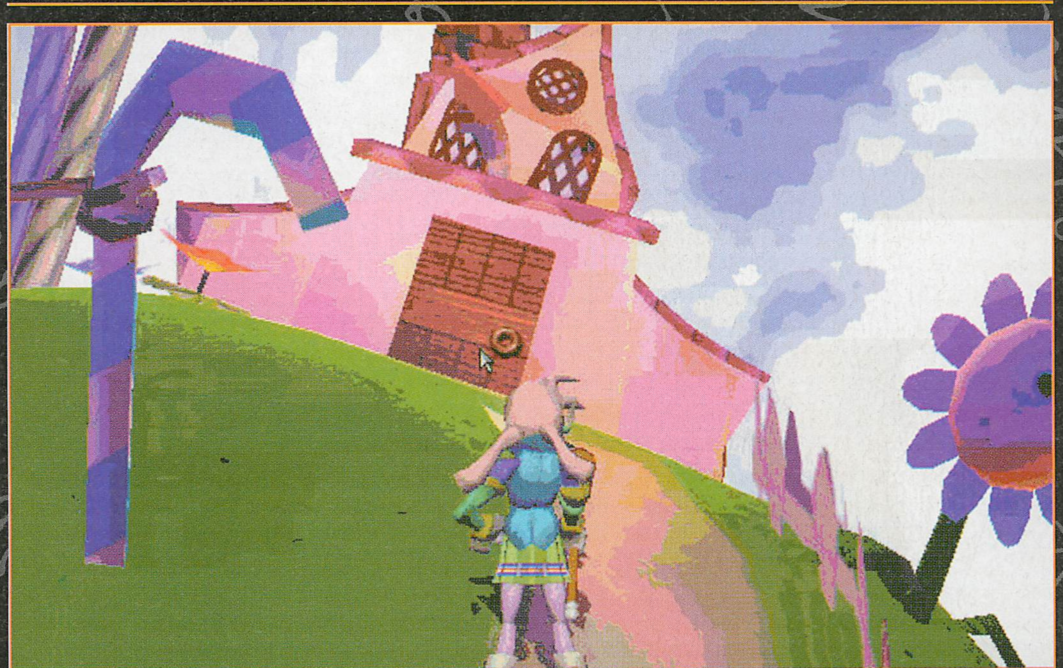


Les phases d'exploration s'annoncent aussi complexes que celles de Zelda 64.

Climax Landers

Si la Nintendo 64 a son Zelda, la Dreamcast aura bientôt son Landers. Ce titre, suite directe du Landstalker de la Megadrive, est une vraie bombe. Normal, avec un éditeur comme Climax, on pouvait s'attendre au meilleur !





Les programmeurs ont abusé des champignons hallucinogènes.



Quel plaisir de retrouver Climax en aussi bonne forme ! Les concepteurs des Shining Force sur Megadrive n'avaient plus fait grand chose depuis, à part un Runabout assez étrange sur PlayStation. Aujourd'hui, ils vont nous permettre de retrouver Lyle, le héros de Landstalker dans une aventure aux dimensions épiques. Il sera épaulé par de nombreux personnages issus de différents jeux conçus par Climax (Ladystalker, Shining Force 1 & 2). Si ces persos ne vous suffisent pas, sachez qu'il sera possible de rallier des monstres et des ennemis à sa cause. Ces mêmes monstres pourront être améliorés via le VMS (faut bien qu'il serve à quelque chose, ce petit gadget !). Ce système rappelle énormément des titres comme Kartia et Arc the Lad 2 sur PlayStation. Landers mélange deux phases bien distinctes, une phase d'exploration qui reprend les grandes lignes de Zelda 64 (univers en 3D temps réel, énigmes à résoudre, passages de plates-formes...), et une phase RPG avec des combats à la Final Fantasy.

Développeur: Climax
Editeur: Climax
Genre: RPG
Sortie prévue: janvier 99

Certaines sources magiques amplifieront vos pouvoirs.

Une vue imprenable sur un étrange édifice.

Ils sont d'ailleurs très spectaculaires, accompagnés d'effets spéciaux qui mettent en valeur les capacités graphiques de la Dreamcast. Lors des phases d'exploration, le joueur peut faire appel à un petit plan (encore une repompe de Zelda 64 !), bien utile pour se repérer dans un monde aussi vaste. Techniquement, on ne peut faire aucun reproche à Landers. Les graphismes explosent la rétine, les animations sont à tomber par terre, et les caméras toujours bien choisies. Climax nous a aussi concocté de nombreuses cinématiques d'une qualité bluffante. Espérons que cette pure bombe sera rapidement disponible en France et dans la langue de Molière. Il serait bien dommage de passer à côté d'un jeu aussi beau et apte à vous proposer des dizaines et des dizaines d'heures de plaisir. Alors que Landers n'est pas encore sorti au Japon, j'en viens déjà à imaginer ce que pourrait donner sa suite. Rendez-vous l'année prochaine pour un test qui sera tout, sauf banal !

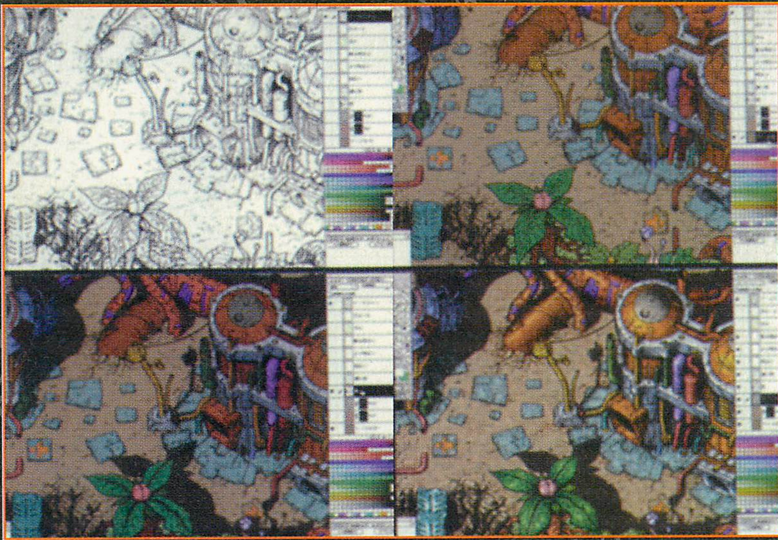
Alex

Des combats d'une beauté hallucinante qui plairont aux fans de RPG.



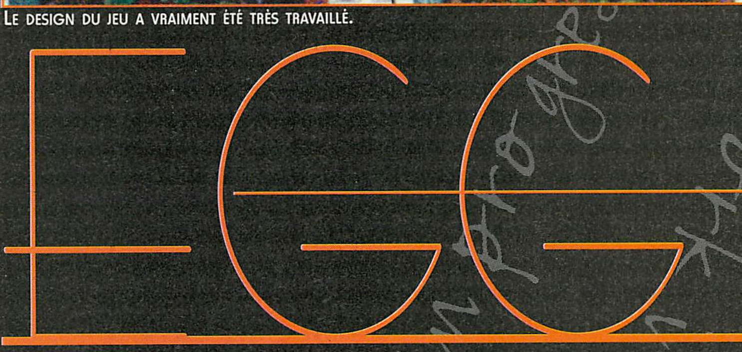
On ne verra aucune différence entre les phases de jeu et les cinématiques.



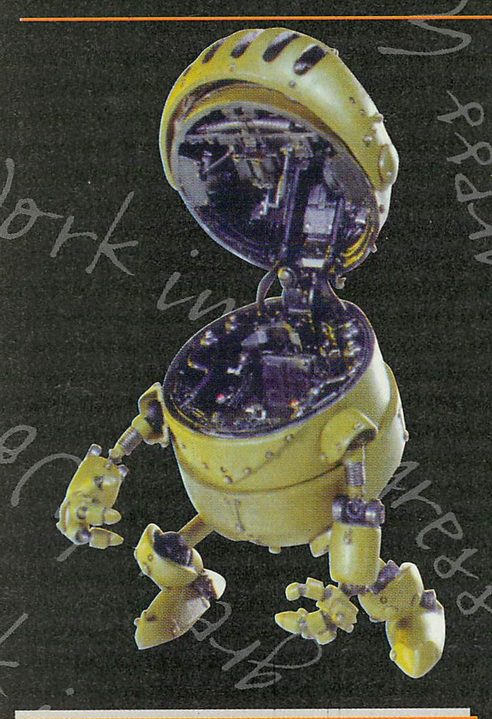



Le design du jeu a vraiment été très travaillé.

Malgré la 2D, les effets spéciaux sont spectaculaires.



Sega a vraiment recruté les meilleurs développeurs, puisque même Hudson Soft fait partie de l'aventure. Cet éditeur japonais (à qui l'on doit les meilleurs jeux de la PC Engine) s'était fait plutôt discret sur 32 bits, malgré un fabuleux Bloody Roar. Aujourd'hui, place aux 128 bits et à Elemental Gimmick Gear.



Développeur : Hudson Soft
Editeur : Hudson Soft
Genre : Action/RPG
Sortie prévue : début 99

Hudson Soft (et son équipe de programmeurs de chez Red) a contribué à apporter quelques-uns des plus grands RPG à la PC Engine et à la Super Famicom. Les Y'S et autres Far East of Eden lui ont forgé une réputation de grand spécialiste du jeu de rôle. Il semblait donc impossible que ce célèbre éditeur ne sorte pas un fabuleux RPG sur Dreamcast. E.G.G. sera donc l'un des premiers titres du genre sur la machine de Sega. Le joueur y incarnera un courageux pilote de Mecha (un robot de combat géant) ayant découvert par hasard un engin redoutable ressemblant étrangement à un gigantesque chevalier doré. Cette machine contrôle des forces terrifiantes, les quatre éléments (la terre, l'eau, le feu et l'air). L'utilisation de ce robot donnera lieu à de titanesques combats dans le même style qu'un Zelda. Ce qui n'a pas empêché Hudson de truffer son jeu de pièges retors et de monstres belliqueux. Attendez-vous à en voir de toutes les couleurs. Surtout que les titres de cet éditeur n'ont jamais eu la réputation d'être faciles. Si les décors sont en 3D texturée, tous les personnages (héros comme méchants) sont de vulgaires sprites. Des sprites, certes, mais bourrés de détails et incroyablement attachants. De multiples effets de lumière parsèment le jeu et lui apportent un aspect spectaculaire indéniable. Signalons aussi la présence de fabuleuses cinématiques qui mêlent habilement animation traditionnelle et images de synthèse. Vous allez en prendre plein la vue ! Si l'aventure promet d'être longue et périlleuse, les plus pointilleux apprécieront le fait de pouvoir descendre du robot pour activer certains switchs ou accéder à des niveaux dans lesquels un tel géant ne pourrait pas se rendre. Hudson semble avoir pensé à tout pour faire d'Elemental Gimmick Gear un des jeux les plus réussis de la Dreamcast. Rendez-vous l'année prochaine pour un test complet !

Alex

Une phase de combat qui démontre la qualité du soft d'Hudson.



Puyo Puyo, Tetris même combat.



En mode deux joueurs Puyo Puyo devient infernal.

Puyo Puyo

Tetris, Baku Baku et Puyo Puyo ont tous un élément en commun : un concept simple et totalement captivant. On sait quand on commence à jouer, mais on ne sait jamais quand on arrêtera. Crée en 1991, Puyo Puyo verra bientôt le jour sur Dreamcast.

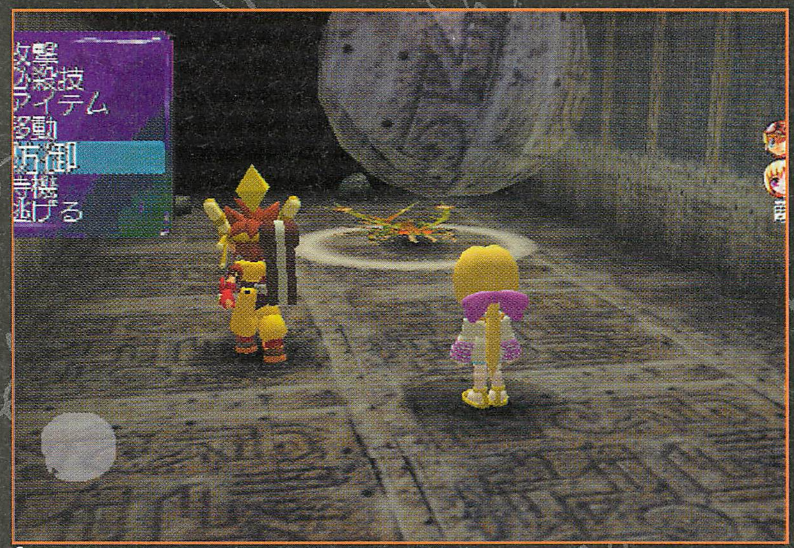


On retrouve les héroïnes des précédents épisodes.

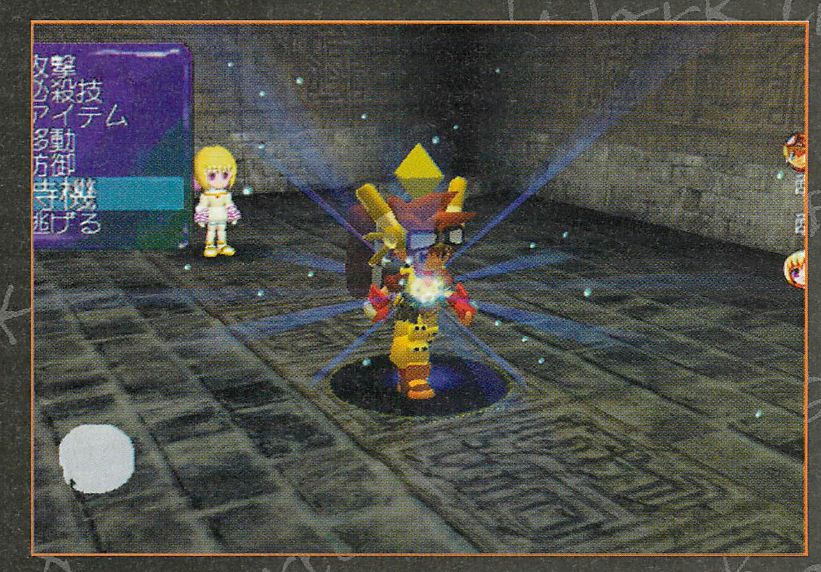
Il y a des jeux comme ca, pour lesquels toute la puissance d'une 128 bits et des graphismes en 3D importent peu, et Puyo Puyo fait partie de ces titres. Puyo Puyo est un jeu de réflexion dans le style de Tetris. Devant le succès remporté par ce dernier lors de sa sortie, de nombreux développeurs se sont empressés de sortir, avec plus ou moins de réussite, leur propre version de ce casse-tête légendaire. Si à l'origine Puyo Puyo était l'œuvre de Konami, aujourd'hui c'est la société Compile qui se charge d'adapter la version Dreamcast. Le principe reste le même. Des petites globules de couleur tombent du haut de l'écran. Le but est d'empiler les créatures de même couleur les unes sur les autres pour les faire disparaître. Ne vous attendez donc pas à un déluge d'effets spéciaux ou de 3D temps réel. Puyo Puyo reste Puyo Puyo. Le jeu est toujours haut en couleur. Il utilise toute la palette de nuances de la Dreamcast. En mode un joueur, l'écran est divisé en deux parties. L'une est destinée au jeu lui-même, tandis que l'autre sert à comptabiliser la durée d'une partie, ou les scores. Un mode multijoueurs vous permettra également de concourir à plusieurs sur le même écran. Cette précision peut paraître ridicule au premier abord, mais aucun ralentissement ou aucune saccade ne sont à déplorer. Avouez que sur une Dreamcast cela aurait été dommage. Un mode story vous permettra également de choisir un personnage et de le faire évoluer au fil des parties. Puyo Puyo devrait également utiliser le VMS.

Fred

Développeur : Compile
Editeur : Compile
Genre : puzzle game
Sortie prévue : février 99



SORTS ET ARMES DIVERSES SERONT BIEN ENTENDU DE LA PARTIE.



Evolution

S'IL Y A UN STYLE DE JEU QUI DÉCLENCHE UN VENT DE FOLIE DANS LE COEUR DES PETITS OTAKUS JAPONAIS (ET DE CERTAINS MEMBRES DE LA RÉDACTION, N'EST-CE PAS ALEX...), C'EST BIEN LE RPG. CHAQUE NOUVELLE CONSOLE SE DOIT DE POSSÉDER SON LOT DE RPG SI ELLE COMPTE PERCER AU PAYS DU SOLEIL LEVANT. ET LA DREAMCAST NE SEMBLE PAS DÉROGER À LA RÈGLE. L'ÉQUIPE DE STING, DÉJÀ RESPONSABLE DE TREASURE HUNTER G SUR SNIN, ET PLUS RÉCEMMENT BAROQUE SUR SATURN, NE S'Y EST PAS TROMPÉ. SA DERNIÈRE PRODUCTION, EVOLUTION, DEVRAIT FIGURER PARMI LES TOUT PREMIERS SOFTS DU GENRE À VOIR LE JOUR SUR LA CONSOLE DE SEGA.

Malgré l'accueil plutôt mitigé de ses précédentes productions, Sting a acquis une certaine expérience au cours de sa collaboration avec Square Soft. Evolution semble, en effet, avoir réussi à capturer l'esprit des classiques de Square comme Chrono Trigger. L'aventure se déroule dans les années trente, au sein d'une société en pleine phase d'industrialisation, fascinée par l'Egypte et les civilisations anciennes. Vous y incarnez Mage, un jeune aventurier à la recherche de ruines préhistoriques. Au cours d'une de ses fouilles, le petit bonhomme aux cheveux rouges accompagné de Rinia sa compagne, découvrent une machine construite par une civilisation disparue. Il n'en faut pas plus à nos deux héros pour se lancer dans une quête de longue haleine pleine de péripéties. En dépit de son nom, le jeu reste dans la lignée des autres RPG avec les habituels donjons dans lesquels il est facile de se perdre, les rencontres aléatoires avec d'autres personnages ou des créatures mal intentionnées et la recherche d'informations dans les villages qui vous permettent de progresser dans l'aventure. Bien que simples



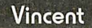
COMME DANS TOUT BON RPG, LES DONJONS REGORGENT DE CRÉATURES HOSTILES.

DÉVELOPPEUR : STING
EDITEUR : SEGA
GENRE : RPG
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 98

Les personnages bénéficient de nombreuses expressions faciales. Admirez au passage la finesse des décors.

et très proches des productions locales, les graphismes d'Evolution demeurent fort agréables. Les personnages bénéficient notamment de l'aspect SD (Super Déformé) si cher aux petits Japonais et fréquemment utilisé dans les RPG. Les combats au tour par tour ont également été simplifiés au maximum afin de séduire le jeune public nippon. Dreamcast oblige, tout est bien entendu en 3D, du moindre petit bout de décor à l'énorme monstre tapi au fond d'un couloir. Mais les principaux atouts du jeu se trouvent ailleurs. L'ambiance devrait figurer parmi ses qualités principales. Sting déclare avoir voulu donner à son jeu la saveur d'un film d'aventure comme les Aventuriers de l'Arche Perdue. Les angles de caméras et les sources de lumières ont d'ailleurs été étudiées dans cette optique. Autre point fort, les différents donjons seront générés de manière aléatoire, ce qui signifie qu'à chaque nouvelle partie on ne se retrouvera pas deux fois devant le même niveau. Si Evolution est à la hauteur des ambitions de ses développeurs, on peut s'attendre à découvrir un bon petit soft, prenant et bourré d'humour.

Vincent







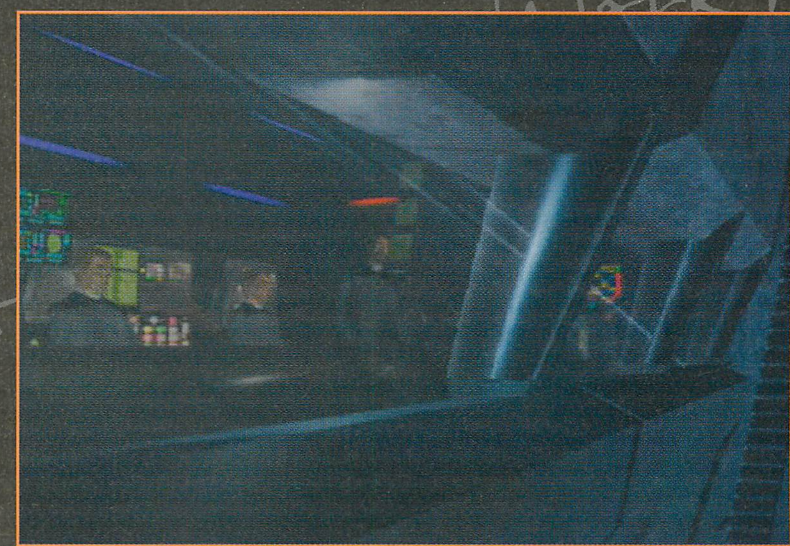
Tanks, avions et autres véhicules seront de la partie.









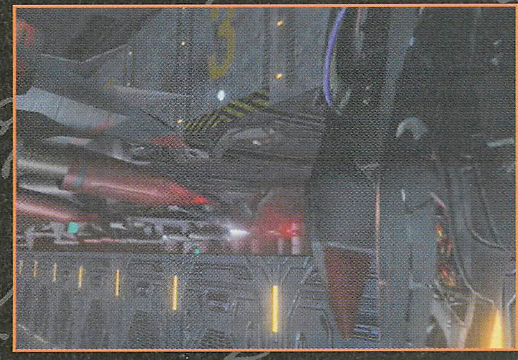


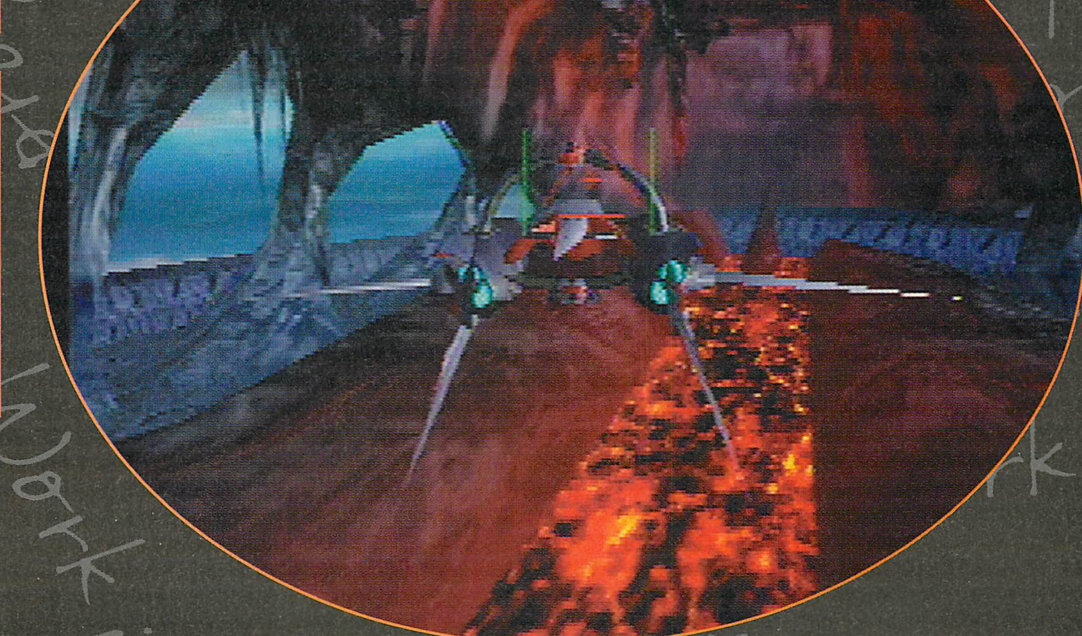
Geist Force

Dernier-né des développeurs américains de chez Sega, Geist Force s'inscrit directement dans la lignée des Panzer Dragoon. Un shoot'em up en 3D d'une qualité qui rappelle les meilleurs passages de Star Wars.

Quelle finesse dans les textures !

En l'an 3067, une guerre terrifiante pris fin sur la planète SuSania. Elle aura duré plus de dix longues années, fruit de la découverte de ruines anciennes contenant des armes d'une phénoménale puissance destructive. Ces objets de guerre déclenchèrent la convoitise de nombreux clans SuSani et provoquèrent une véritable course au pouvoir. Sans l'intervention de la fédération terrienne, SuSania ne serait plus qu'un tas de ruines. D'une nouvelle alliance entre tous les clans et la fédération naquit une unité d'intervention chargée de faire respecter la loi : la Geist Force. Mais la paix ne pouvait pas durer. Des créatures diaboliques, le Meo Me-Ta, véritables propriétaires des armes retrouvées dans les ruines, commencèrent une invasion qui allait mener la galaxie à sa perte. La Reine maléfique du Meo Me-Ta n'ayant qu'un seul but, l'éradication de toute forme de vie intelligente. Malgré ce scénario des plus classiques, Geist Force est un jeu de tir qui se démarque de la concurrence sur bien des points. Sa programmation a justifié la création d'une nouvelle routine, le «Non-Stop PASM» (Play, Action, Story, Music) permettant d'éviter toute coupure inutile dans le jeu. Il n'y aura désormais plus aucune différence entre les séquences cinéma-





Développeur : Sega
Editeur : Sega
Genre : Shoot'em up
Sortie prévue : novembre 99

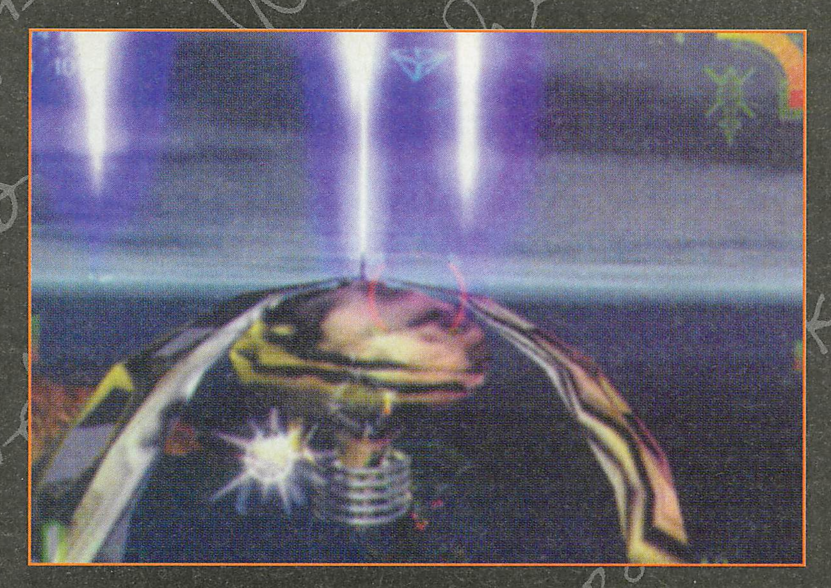
tiques et les phases de jeu proprement dites (un peu comme dans Heart of Darkness sur PlayStation). Et quand on voit la qualité graphique de ce soft, on n'en croit pas ses yeux. La modélisation est si parfaite, les effets spéciaux si impressionnants que l'on a plus l'impression d'assister à un épisode de Babylon 5 que de jouer à un jeu vidéo. A noter que le système de caméras a été conçu de manière à toujours montrer l'action sous le meilleur angle possible, pour accentuer l'aspect spectaculaire des combats. Geist Force se distingue aussi par une alternance de deux phases d'action : des séquences plus éloignées qui rappellent les shoots classiques, et des séquences à la Lylat Wars idéales pour les combats aériens. Seuls quatre stages ont étés révélés pour l'instant (une cité, un Space Port, un lac et les fameuses ruines), mais ils sont d'une qualité proprement effarante. Un titre qui risque de faire très mal l'année prochaine par la perfection de sa réalisation. Fans de shoot, préparez vos manettes.

Alex



Le lock-on est une arme redoutable qui permettra d'éliminer un maximum d'ennemis en un minimum de temps.

Le jeu autorisera un nombre incroyable d'acrobaties qui se révèleront particulièrement efficaces pour éviter les tirs ennemis.





Incoming

S'IL Y A UN JEU D'ACTION QUI A SU IMPRESSIONNER CETTE ANNÉE LES POSSESSEURS DE PC, C'EST BIEN INCOMING. CETTE VERSION PROMET D'ÊTRE ENCORE PLUS BELLE. ATTENDEZ-VOUS À DES SURPRISES !



N'oubliez pas de détruire les installations au sol. Ce sont des objectifs importants.

Développeur : Rage Software
Editeur : N.C
Genre : Shoot
Sortie prévue : courant 99

Depuis que Psygnosis a lancé la mode des simulations spatiales, un tas d'éditeurs tentent de s'engouffrer dans la brèche laissée par la société anglaise. Mais n'est pas Colony Wars ou G-Police qui veut ! Cependant, Rage Software s'est visiblement donné les moyens pour faire de son titre l'un des meilleurs sur Dreamcast. Il faut dire que son aspect graphique en a fait fondre plus d'un sur PC. L'éditeur avait même prévu une conversion sur PlayStation, mais la machine de Sony était loin d'avoir la puissance nécessaire pour accueillir un tel soft. Ce qu'il faut savoir d'Incoming, c'est qu'il ne fait pas dans la dentelle. Dans ce genre de jeu, l'objectif reste malheureusement toujours le même : aligner les ennemis les uns à la suite des autres. Les missions auraient certainement gagné à être plus complexes. Cela dit, si l'action est répétitive, elle n'en est pas moins spectaculaire. Malgré des décors qui semblent manquer de variété au vu des premières images de la version Dreamcast, les graphismes sont tout simplement magnifiques et semblent exploiter au mieux les capacités du PowerVR2. Les nombreux effets de lumière apportent un aspect visuel unique qui risque d'en surprendre plus d'un (et moi le premier !). Grâce au PowerVR2 intégré dans la Dreamcast, la conversion ne devrait être qu'une formalité pour les programmeurs de Rage Software. Sur PC, Incoming représentait déjà une véritable vitrine technologique par ses décors et ses effets spéciaux dignes du cinéma. Malgré son aspect







Les phases de combat s'annoncent plus belles que sur PC.

Je me demande s'il faut entrer dans ce vaisseau !

légèrement bourrin, Incoming possède une durée de vie à toute épreuve. Avec 65 niveaux et plusieurs véhicules à piloter, le challenge sera à la hauteur des plus exigeants. Mais le principal dans un shoot, c'est de pouvoir blaster tout ce qui bouge. Avec ce titre, vous serez servis. La version Dreamcast sera vraisemblablement dotée de missions inédites et de nouveaux véhicules, nouvelle technologie oblige ! Mais j'anticipe un peu. Néanmoins, on peut raisonnablement penser que Rage Software se donnera tous les moyens pour adapter le mieux possible son fabuleux titre. Attention, cependant, la concurrence sera rude avec des titres de la qualité de Geist Force !

Alex

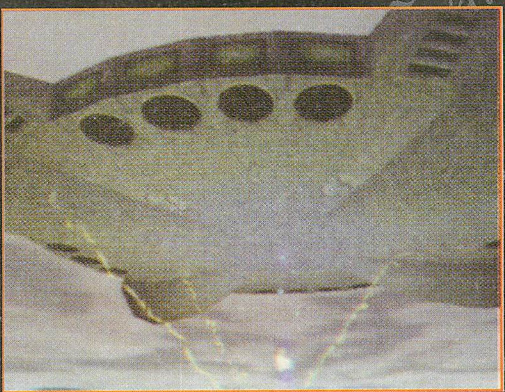
Les explosions donnent droit à de somptueux effets graphiques qui démontrent la maîtrise technique des programmeurs de Rage Software.



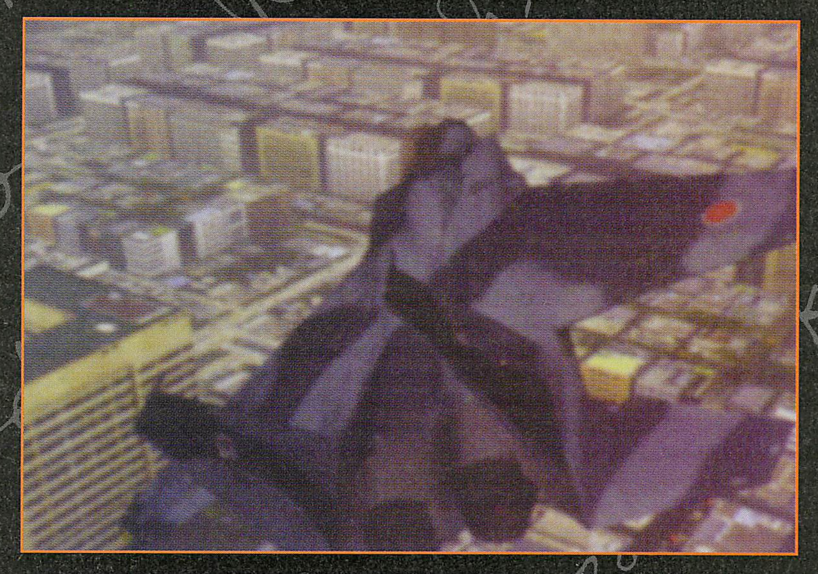
Une phase de jeu qui me fait penser aux meilleurs passages de Star Wars.



Une poursuite aérienne diabolique !



Ce vaisseau-mère est un objectif prioritaire.

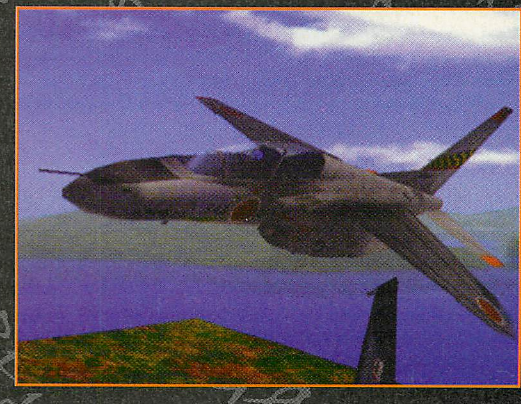




Il faudra avoir le coeur bien accroché pendant les loopings.

Aero Dancing

Grâce aux capacités graphiques de la Dreamcast, les simulateurs de vol sur console n'auront plus à rougir face aux titres du même genre sur PC. Après les jeux de combat, les courses de voitures et les Resident-like, il ne manquait plus qu'un simulateur de vol pour que la logithèque de la Dreamcast soit enfin complète. C'est désormais chose faite avec Aero Dancing, un simulateur de vol pas comme les autres.



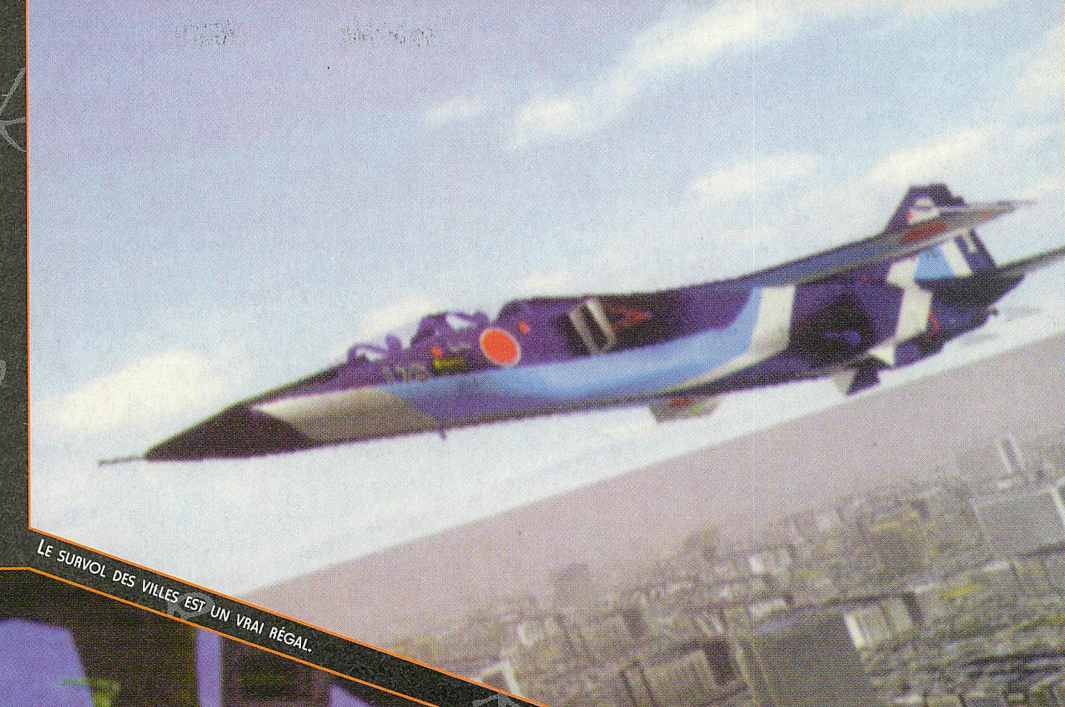


Développeur : CRI
Editeur : CRI
Genre : simulation
Sortie prévue : février 99

Le jeu de CRI ne vous demandera pas de larguer des bombes sur la première cible venue, comme dans la plupart des simulateurs de vol, il vous proposera simplement de devenir le meilleur pilote de voltige aérienne de la planète. Aero Dancing est donc totalement différent de ce qui s'est fait jusqu'à présent sur console. L'une des principales caractéristiques des simulateurs de vol dans cette catégorie de machines était de privilégier le côté arcade au détriment du pilotage; Aero Dancing remédie à ce petit problème, puisque vous venez d'être engagé dans la patrouille japonaise d'acrobaties aériennes, les Blue Impulse. Inutile donc de chercher le bouton de tir et le lock, il n'y en a pas. Vous devrez réaliser 24 chorégraphies pour faire honneur à votre pays, en l'occurrence le Japon. D'ailleurs, sur ce point, on peut regretter que le jeu ne contienne que des avions de la patrouille nippone, mais le soft étant pour l'instant uniquement destiné au marché de l'archipel, cela semble tout à fait normal. Vous devrez donc apprendre à maîtriser les points forts et les points faibles de ces avions pour réaliser différentes figures, elles aussi toutes conformes au cahier des charges des Blue Impulse. Il faudra voler seul ou en escadrille en respectant les

ordres qui vous seront transmis. Car l'une des originalités de ce titre est que vous devez apprendre à travailler en équipe. En plus des modes Time Attack et Vol Libre, un mode 4 joueurs vous imposera de voler en escadrille. Au cours de cette phase, quatre avions apparaissent sur le même écran. Aux commandes de l'un d'entre eux, vous devez agir et réagir en même temps que les autres pour effectuer un ballet aérien. Aero Dancing vous donnera l'occasion de survoler la plupart des grandes villes du Japon. Dans Tokyo, par exemple, vous devrez voler en rase-mottes au milieu des immeubles. Cette opération sera l'occasion de voir toute la puissance de la Dreamcast. Les villes sont à tomber à la renverse.

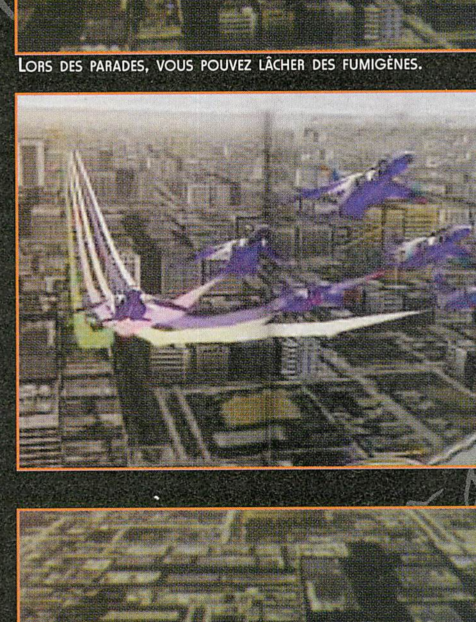
Fred



Le survol des villes est un vrai régal.



En vue interne vous devrez piloter à l'aide des instruments de bord.



Lors des parades, vous pouvez lâcher des fumigènes.



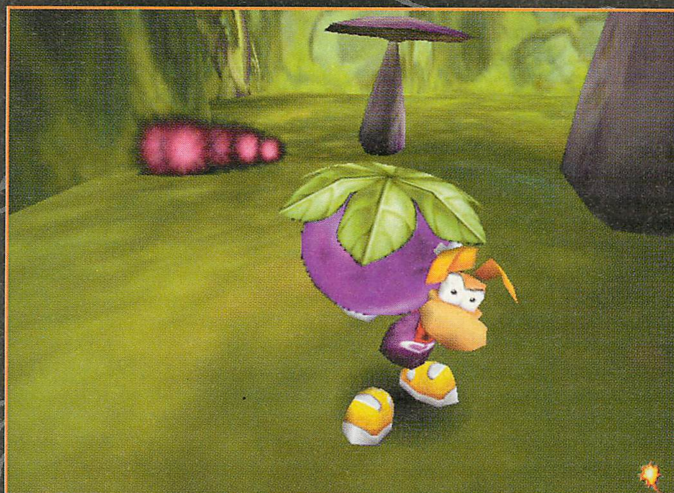



L'endroit semble calme, méfiez-vous.


Les chevaux ont une drôle d'allure dans Rayman 2.

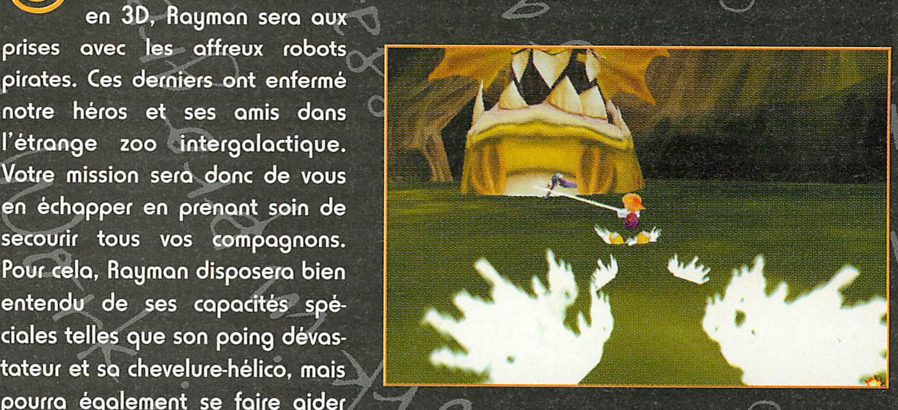
Rayman 2

Le temps pris par le développement de Rayman 2 aura au moins permis que le jeu puisse sortir sur Dreamcast simultanément aux autres supports. En effet, après trois ans de travail acharné, Ubi Soft est enfin en mesure de nous présenter cette suite tant attendue.


On retrouve la même végétation que dans le premier épisode.

Pour cette nouvelle aventure, entièrement réalisée en 3D, Rayman sera aux prises avec les affreux robots pirates. Ces derniers ont enfermé notre héros et ses amis dans l'étrange zoo intergalactique. Votre mission sera donc de vous en échapper en prenant soin de secourir tous vos compagnons. Pour cela, Rayman disposera bien entendu de ses capacités spéciales telles que son poing dévastateur et sa chevelure-hélico, mais pourra également se faire aider par trois nouveaux compagnons et son vieil ami le magicien. Lorsque vous rencontrerez ce dernier, il attribuera à Rayman de nouvelles capacités physiques, comme dans le premier épisode. Ainsi à mesure que l'aventure avance, il pourra courir, nager, glisser, grimper ou voler. Vos trois autres compagnons : Clark, Ly et Globox, interviendront sur votre force, votre dextérité et vous conféreront de nouveaux pouvoirs basés sur les éléments primaires. Je peux vous assurer que cette aide ne sera pas superflue. En effet, Rayman devra en découdre avec des hordes de piranhas volants, de poulets-zombies et autres missiles à pattes. L'évocation seule de ces ennemis devrait vous faire comprendre que l'humour sera omniprésent dans ce nouveau volet. Si l'on se fie à ces nouvelles images, il n'y a aucun doute que le jeu sera splendide. Cependant, le passage de la 2D à la 3D risque de déconcerter un bon nombre de joueurs, mais ce sont les impératifs de l'avancée technologique. Il faut aussi savoir s'adapter. L'animation ne devrait pas être en reste, puisque le jeu tourne à 30 images par seconde (comme WipEout 64), ce qui pour un soft de plate-forme s'annonce monstrueux. Il ne reste plus qu'à attendre deux petits mois pour pouvoir apprécier un Rayman2 qui s'annonce d'ores et déjà comme un hit en puissance.

Nicolas

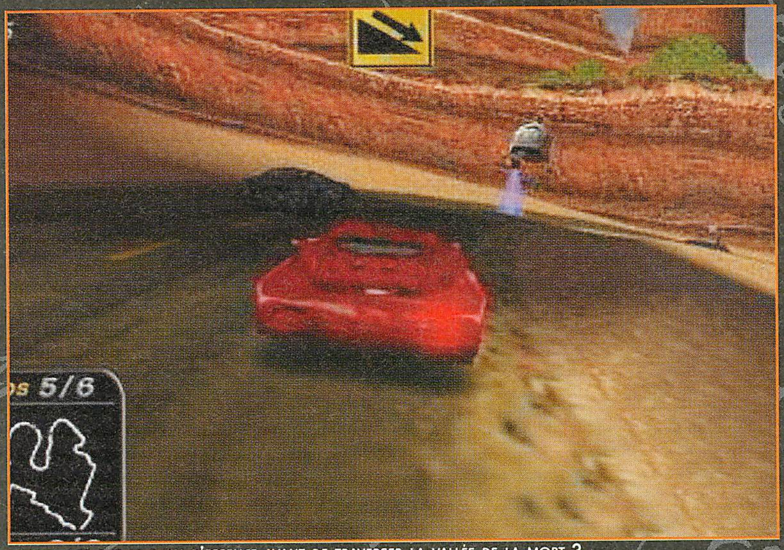



Rayman sait aussi nager.

Developpeur : Ubi Soft
Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme
Sortie prévue : Début 99




Comme dans tout bon jeu de course qui se respecte, vous aurez droit à un circuit dans la neige.



Vous avez fait le plein d'essence avant de traverser la vallée de la mort ?

Speed Busters

Ubi Soft, décidément très actif sur Dreamcast, est actuellement en train de développer un nouveau jeu de course. Compilant tous les ingrédients qui ont fait le succès de nombreux hits d'arcade passés, Speed Buster s'annonce comme la simulation automobile ultime.



Vous rencontrerez tous les types de revêtements de route. Ici, des pavés.

Pour vous donner une idée assez précise de Speed Buster, il parait essentiel de lister les hits dont il s'inspire et de détacher les éléments qu'il leur a empruntés. Ainsi, le système de nitros et de personalisation des véhicules semble tout droit tiré d'Off Road Challenge, qui après avoir fait un carton dans les salles de jeux il y a une dizaine d'années, s'est vu réactualiser sur NES et SNES. En revanche, les circuits font énormément penser à l'un des titres Sega les plus célèbres : Out Run. La modélisation des véhicules et les effets de lumières semblent plus proches d'un San Francisco Rush. Au niveau des options, Speed Buster proposera sept circuits totalement différents, auxquels il faudra adapter votre style de conduite. Deux de ces courses auront lieu au Canada, et les cinq autres aux Etats-Unis. Afin de bien identifier les villes où se déroulent les championnats, les développeurs ont intégré des figures emblématiques dans chacun des circuits. Ainsi, en traversant le Nevada, vous croiserez d'innombrables ossements de dinosaures; à Hollywood, vous pourrez apercevoir King Kong, et même le terrible grand requin blanc des «Dents de la mer». Le désir d'Ubi Soft serait de donner un aspect arcade à son soft, tout en développant une maniabilité très réaliste, et donc très orientée vers la simulation. Pour cette raison, la partie gestion du véhicule devrait être très poussée. Evidemment, pour progresser dans le jeu, il vous faudra amasser un maximum d'argent, et c'est là que réside la principale originalité de Speed Buster. Le système est simple, les routes seront parsemées de flics qui vous attendront de pied ferme avec leur radar, alors faites-leur plaisir et accélerez, de façon à afficher la plus grande vitesse possible sur le radar. Plus vous irez vite, plus vous gagnerez de sous ! Grâce à un système de jeu suppléé d'un environnement très arcade et une jouablité très réaliste, Speed Buster ne devrait pas avoir de mal à trouver son public et à cartonner lors de sa sortie.

Nicolas



Developpeur : Ubi Soft
Editeur : Ubi Soft
Genre : Course
Sortie prévue : Mars 99


Les graphismes mignons devraient plaire aux joueurs les plus jeunes.


Sengoku TURB semble s'être allègrement inspiré des personnages de LEGO.

Sengoku Turb

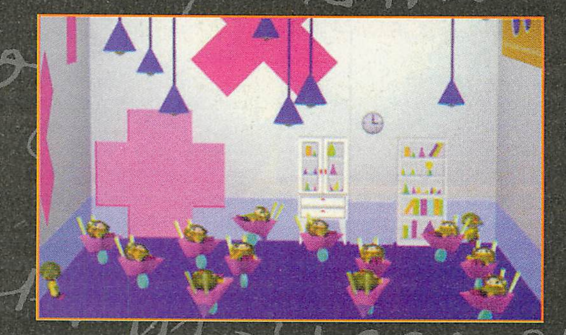
Non content d'être à l'origine du chip graphique de la Dreamcast, NEC développe également ses propres jeux. Sengoku TURB figure, en effet, parmi les premiers annoncés sur la machine. Ce sont les petits nippons qui vont être ravis, puisqu'il s'agit d'un RPG. Eh oui, encore un ! Avec la profusion de ce genre de titres, on va finir par ne plus savoir où donner de la tête. Quoi qu'il en soit, NEC s'avère donc être un partenaire dynamique de Sega. Il reste maintenant à savoir si quantité et qualité peuvent aller de pair...


Comme dans tout RPG, les combats seront nombreux.

Après le RPG tactique de Seventh Cross, NEC nous propose, cette fois-ci, un RPG-action plus apte à susciter l'attention d'un public plus large. Il semblerait d'ailleurs que l'approche soit un peu différente des titres habituels. Vous incarnez Jino-Chan, une fillette dont le vaisseau spatial s'est écrasé sur la planète Lion. Votre mission consiste à empêcher la planète d'être colonisée par des moutons et à sauver ses habitants, de gentils petits chats, mignons tout plein. Non, non, je suis très sérieux ! Mon rédac'chef va penser que j'ai picolé ou fumé de la moquette synthétique, mais ce n'est pas le cas, j'le jure ! Je vous avais bien dit que ce titre se démarquait des productions classiques. A ce propos, on devrait peut-être contacter NEC pour les prévenir qu'il y a des gars pas nets dans leur équipe... D'après les développeurs (ceux qui fument des trucs bizarres !), Sengoku TURB est plus orienté action que la plupart des RPG. Le jeu se compose de deux parties distinctes : les combats et les phases dramatiques. Les combats se déroulent de la manière la plus classique qui soit. Ceux qui ont joué à Zelda ou à Secret of Mana, entre autres, ne seront pas dépaysés. Les affrontements ont lieu en temps réel : on frappe, on avance et on récupère les trésors et autres items présents. A chaque fois qu'une section est débarrassée de ses ennemis, le territoire devient celui du héros. La partie dramatique, quant à elle, évolue en fonction de vos actions, le scénario et les scènes cinématiques se modifiant en conséquence. Est-il besoin de préciser que les différents phases sont en 3D temps réel ? La modélisation a été faite dans un esprit cartoon. Malheureusement, on se croirait devant des personnages Lego. C'est d'autant plus dommage que les décors ne semblent pas non plus exceptionnels. Tout a l'air un peu vide. On dirait presque de la N64 ! On pourrait bien entendu se dire que ce n'est pas trop grave dans la mesure où ce soft ne sortira jamais en Europe, mais non ! Sengoku TURB est également prévu pour le marché européen, et le jeu a intérêt à être rudement intéressant s'il veut nous séduire. Parce que ce n'est pas avec des moutons, des petits chats et des faux Lego qu'on me fera changer d'avis.

Vincent

Développeur : NEC
Editeur : NEC
Genre : RPG
Sortie prévue : 14 janvier 99









Seventh Cross

Jeu d'aventure ou Tamagochi ? C'est une question légitime que l'on peut se poser en découvrant le concept du dernier titre de Nec. Quand Dreamcast rime avec originalité !


Devenir un dieu : l'évolution ultime !





Développeur : Nec
Editeur : Sega
Genre : Aventure/Réflexion
Sortie prévue : le 23 décembre 98

Nec, voilà un nom qui rappellera de nombreux souvenirs aux heureux possesseurs d'une PC Engine. Aujourd'hui, la célèbre société nippone nous revient avec un titre extrêmement novateur. On n'avait pas vu cela depuis l'Evolution d'Enix sur Super Famicom. De la même manière, dans Seventh Cross, vous débuterez à l'état d'amibe pour finir dans la peau d'une créature dont la puissance se rapprochera de celle d'un dieu (j'en vois qui se frottent les mains !). L'évolution de votre entité dépendra avant tout de ce dont elle se nourrit. Sa croissance sera donc liée aux éléments qui l'entoureront. De poisson, elle pourra passer à mammifère rampant. Ensuite, elle marchera à quatre pattes puis sur ses deux jambes avant de s'envoler vers d'autres cieux. Modifier l'ADN de votre créature vous amènera à considérablement modifier son aspect physique. Mais jouer au savant fou ne sera pas de tout repos puisque de nombreux prédateurs guetteront votre petit protégé. Ce dernier possédera quelques pouvoirs liés à ses différents stades d'évolution et pourra ainsi se défendre. Le but suprême du joueur étant d'atteindre le stade ultime de l'évolution et de devenir un dieu vivant. Pour cela, vous disposerez de divers instruments électroniques pour examiner et étudier votre entité. Nec semble avoir particulièrement bien soigné l'intelligence artificielle dans son dernier produit. Un peu de patience et de logique seront donc nécessaires pour venir à bout d'un Seventh Cross qui apportera une bouffée d'air dans un paysage vidéo-ludique en mal d'inspiration. Techniquement, les différents éco-systèmes sont superbes avec des effets spéciaux qui rappelleront constamment aux joueurs qu'ils se trouvent sur Dreamcast et pas sur N64. Sa sortie en décembre prochain devrait nous en apprendre plus.

Alex







Sega Rally 2

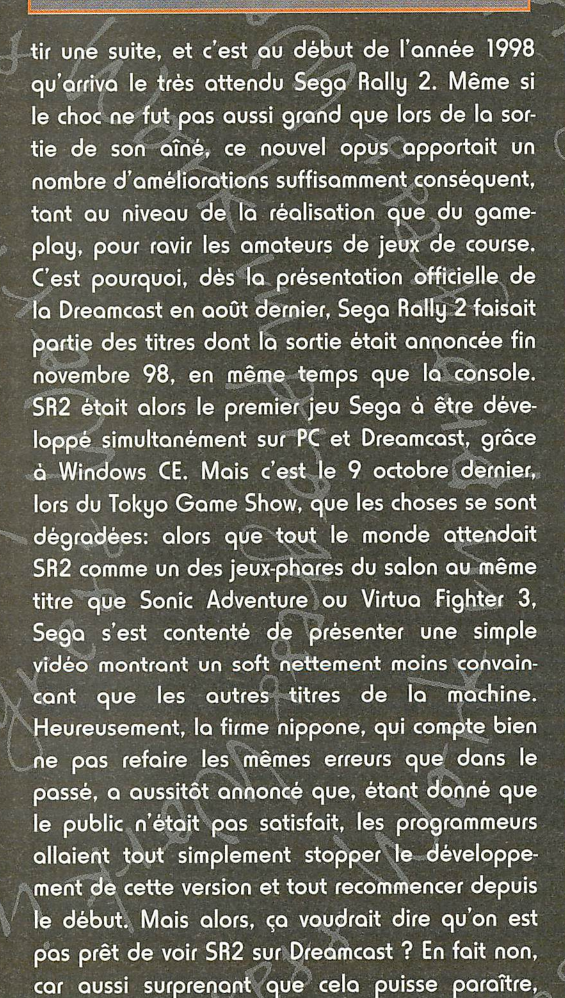
Parmi les titres les plus attendus de la Dreamcast, on ne peut pas passer à côté de Sega Rally 2. Et malgré un léger contretemps, le hit d'arcade de Sega ne devrait plus trop tarder. Mais revenons un peu sur son histoire...

En 1995, la jeune équipe de l'AM3 dirigée par Tetsuya Mizugushi débutait dans le monde de l'arcade en sortant le jeu de rallye qui allait devenir LA référence du genre: Sega Rally Championship. Après ce succès phénoménal, les développeurs s'attaquèrent à une adaptation Saturn. Et là encore, Sega Rally s'imposa comme le meilleur de sa catégorie; il relança même les ventes de la 32 bits de Sega, alors en perte de vitesse face à la déferlante PlayStation. Avec l'arrivée de la carte model 3, l'AM3 se devait de sor-



Le jeu reste égal à lui même, il faut apprendre à faire des dérapages contrôlés.

Développeur: Sega
Editeur: Sega
Genre: Simulation rallye
Sortie prévue: 14 janvier 99





On s'arrêterait bien sur le bas-côté pour admirer le paysage.

tir une suite, et c'est au début de l'année 1998 qu'arriva le très attendu Sega Rally 2. Même si le choc ne fut pas aussi grand que lors de la sortie de son aîné, ce nouvel opus apportait un nombre d'améliorations suffisamment conséquent, tant au niveau de la réalisation que du gameplay, pour ravir les amateurs de jeux de course. C'est pourquoi, dès la présentation officielle de la Dreamcast en août dernier, Sega Rally 2 faisait partie des titres dont la sortie était annoncée fin novembre 98, en même temps que la console. SR2 était alors le premier jeu Sega à être développé simultanément sur PC et Dreamcast, grâce à Windows CE. Mais c'est le 9 octobre dernier, lors du Tokyo Game Show, que les choses se sont dégradées: alors que tout le monde attendait SR2 comme un des jeux-phares du salon au même titre que Sonic Adventure ou Virtua Fighter 3, Sega s'est contenté de présenter une simple vidéo montrant un soft nettement moins convaincant que les autres titres de la machine. Heureusement, la firme nippone, qui compte bien ne pas refaire les mêmes erreurs que dans le passé, a aussitôt annoncé que, étant donné que le public n'était pas satisfait, les programmeurs allaient tout simplement stopper le développement de cette version et tout recommencer depuis le début. Mais alors, ça voudrait dire qu'on est pas prêt de voir SR2 sur Dreamcast ? En fait non, car aussi surprenant que cela puisse paraître, Sega maintient une date de sortie assez proche, à savoir le 14 janvier prochain. Un défi à suivre...

ANT.

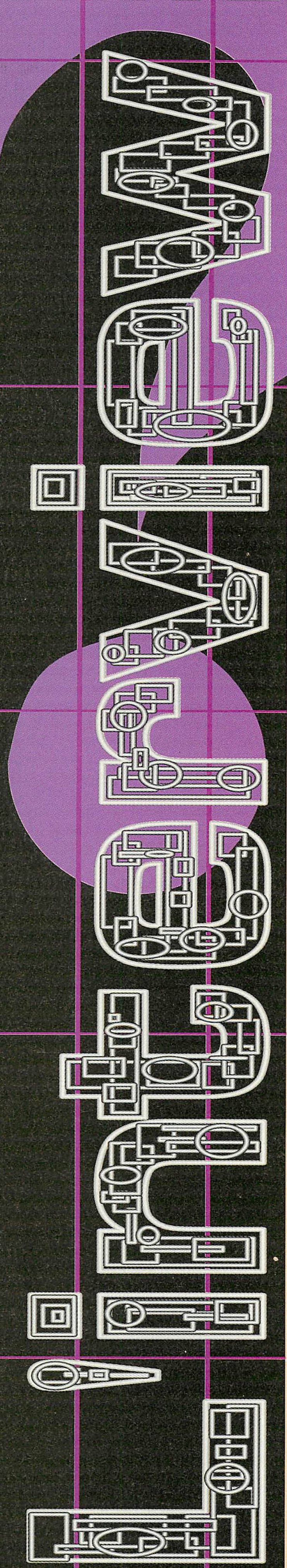


Les courses sur neige sont les plus difficiles. Il faut maîtriser parfaitement son véhicule.



Treizième. Un peu d'entraînement s'impose.

INTERVIEW



Cette rubrique a pour objectif de vous entrouvrir la porte du monde des jeux vidéo. Tous les deux mois nous poserons les questions essentielles aux sociétés ou aux éditeurs sur leurs projets Dreamcast. Depuis l'arrivée de la nouvelle machine, la rédaction est en pleine effervescence. Pour ce premier numéro de Dreamzone, nous avons choisi de vous faire découvrir les impressions à chaud des rédacteurs, mais également celles de la concurrence, avec tous les journalistes de Consoles News.



Kamel KHEMILI

Rédacteur en chef adjoint de Consoles News

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La Dreamcast marque incontestablement un tournant dans l'histoire des jeux vidéo en général, et de la console en particulier. Depuis toujours, la majorité des joueurs cherchent à faire un parallèle entre les jeux d'arcade et ceux dits de salon. Grâce à la nouvelle bécane de Sega, l'écart qui existait autrefois est réduit à néant. Il n'empêche que certains titres, s'éloignant trop des sentiers battus, sont d'un intérêt plus que discutable (Godzilla, July...).

Il faudra suivre de très près les sorties en arcade, puisque Sega et Namco, les deux géants, développent sur cette machine.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Pour ma part, j'attends Scud Race et Daytona 2 avec une impatience qu'il m'est de plus en plus difficile de contenir. Quant à Tekken 4...



Jay

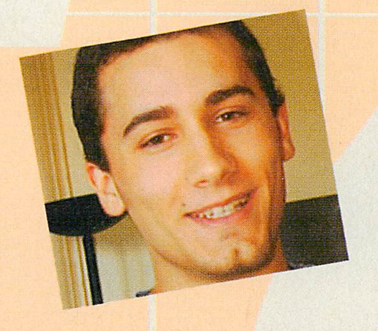
Rédacteur à Consoles News et rédacteur en chef de SOS 64 et SOS Play.

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La Dreamcast est une console dont j'attends énormément, notamment dans le domaine du RPG et des jeux d'arcade, où il faut bien l'avouer Sega excelle. Pour le moment, je suis un peu déçu. Virtua Fighter 3 ne m'a pas vraiment emballé, mais cela ne m'a pas empêché d'en faire l'acquisition. Les mois à venir nous réservent mille et une surprises... .

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Au rang des jeux que j'attends le plus, on peut citer Sonic Aventure, Scud Race, Landers, avec aussi bien sûr Shining Force 4 et Blue Stinger, qui seront à mon avis les meilleurs jeux de cette bécane ! Sans oublier des suites éventuelles comme Street Of Rage 4, ou Die Hard Arcade 2.



Abricot

Rédacteur à Consoles News

Que penses-tu de la Dreamcast ?

Pas grand chose étant donné que seulement quatre jeux sont disponibles pour le moment. Par contre, je dois bien avouer que ça faisait bien longtemps que je n'avais pas été aussi impresionné par les capacités graphiques d'une console de salon.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Climax Landers, Grandia 2, Gheist Force et Sonic Adventure. Un nouveau Puzzle Bobble ou un troisième volet d'Actraiser aussi, mais bon ,comme ils ne sont pas prévus pour le moment....



MHZ

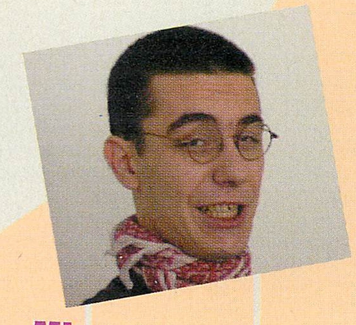
Rédacteur à Consoles news

Que penses-tu de la Dreamcast ?

Le monstre tant attendu est arrivé ! Après de nombreuses spéculations sur la machine, mais aussi sur son prix, Sega nous dévoile enfin sa Dreamcast. Comme souvent, on s'attend à des trucs pas possibles et effectivement ce n'est pas possible. Les jeux qu'elle nous propose (pour l'instant) ne sont pas vraiment à la hauteur et j'ai du mal à croire qu'elle est quatre fois plus puissante que la PlayStation. Il est vrai que VF3 est rapide mais je ne préfère même pas parler de Godzilla ou July.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

J'espère que Scud Race et tous les autres softs de course me feront mentir et que je courrai en acheter une !



Mica

Rédacteur SOS Play-Ultra 64

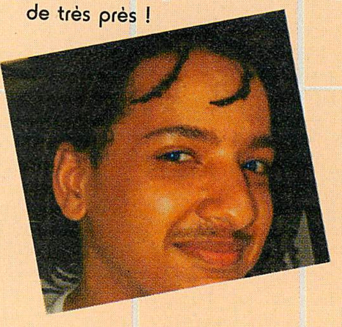
Que penses-tu de la Dreamcast ?

Au niveau de la miniaturisation, Sega a fait très fort. Mais je ne pense pas que les programmeurs soient déjà habitués à la machine. Le peu de jeux que j'ai vus pour l'instant m'ont plutôt fait pleurer...

de rire ! Godzilla est pitoyable, et VF3 ne présente aucune amélioration par rapport à la version arcade. Par contre, je suis forcé d'admettre que Pen Pen est délicieux. En bref, je crois qu'il faudra attendre...

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Je pense que Sonic Adventures nous permettra de nous faire une meilleure idée des possibilités de la grosse bébête de Sega. Affaire à suivre... de très près !



Willy

Illustration et mascotte

Que penses-tu de la Dreamcast ?

Sega frappe de nouveau, et pas n'importe comment. Vu les capacités de la machine, il faut s'attendre au meilleur. Il est clair qu'elle est le résultat d'une expérience bien acquise tenant compte de leurs précédents échecs.
A présent que Sega detient (pour le moment) une console capable de nous offrir des produits d'une qualité comparable à l'arcade, elle devrait en ravir plus d'un. Il est vrai qu'il est encore trop tôt pour la critiquer, seuls les prochains jeux nous le prouveront, sachant que bientôt elle devra rivaliser avec des adversaires de taille... évidemment, ses concurents ne resteront pas sans réagir..

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Scud race, Speed buster, Carrier, Evolution, et bien sûr Sonic ADV..



FX

Maquettiste jedi

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La Dreamcast est enfin sortie ! Mais pour les jeux, on repassera au début de l'année prochaine, avec Sonic et Scud Race. Cette première fournée m'a en effet laissé sur ma fin. Si VF3 et Pen Pen remplissent leur rôle de vitrine technologique, leur intérêt m'ai apparu assez limité : je leur préfère les SFII et autres Mario Kart. Je fais l'impasse sur "Daubezilla", qui vaut presque celui d'Emmerich, pour arriver à July : techniquement il n'a impressionné que mon Atari 2600 !

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Les jeux que j'attends ? Castlevania, Climax Landers, KOF'98, Marvel VS Capcom, NFL Blitz, Bio Hazard, SFIII et bien entendu STAR WARS TRILOGIE ARCARDE !!!



Alex

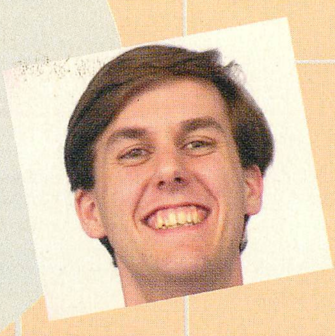
Rédacteur sur Dreamzone

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La nouvelle machine est une petite merveille de technologie qui risque de réconcilier (enfin !) les fanas de jeux d'arcade et les fous de japanimation, ce qu'avait vainement tenté de faire la Saturn. Si Virtua Fighter 3 déçoit un peu (c'est une conversion basique de la borne), Pen Pen surprend par son concept et son fun extrême. Sega est là, et pour très très longtemps, n'en déplaise à monsieur Kutaragi.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

Je n'irai pas par quatre chemins : Blue Stinger, Sonic Adventure et Geist Force.
Pourquoi ? Parce qu'ils vont devenir les nouvelles références dans leur domaines respectifs.



Antoine

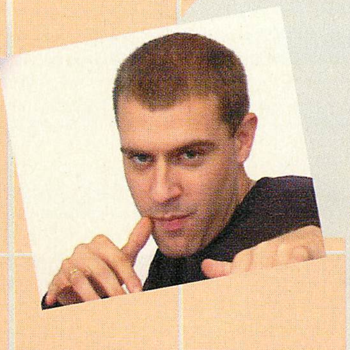
Pigiste Dreamzone

Que penses-tu de la Dreamcast ?

Comme fan de jeux d'arcade de Sega, j'attendais la Dreamcast avec impatience pour pouvoir savourer les conversions des derniers titres sortis sur la Model 3. Mais une question se posait: serait-elle suffisamment puissante pour accueillir des jeux de cette qualité ? J'ai désormais la réponse sous les yeux: l'adaptation de VF3 est tout simplement parfaite,
aussi bien au niveau de la réalisation que de la jouabilité.

Quels sont les titres que tu attends le plus ?

Maintenant, j'attends évidemment Sega Rally 2, Super GT, mais aussi le surprenant Sonic Adventure.



Nicolas

Pigiste Dreamzone

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La Dreamcast promet beaucoup, même si les premiers jeux ne sont pas révolutionnaires, on peut aisément se faire une idée de ce qui nous attend. Le probléme, c'est qu'en sortant si tôt par rapport à la concurrence, elle risque bien d'être dépassée dès la sortie des futures consoles, telles que la Play 2 ou la Nintendo 2000. Je pense tout de même que dans cette situation, la Dreamcast réussira à nous sortir des softs qui ne manqueront pas d'intérêt, et qui pourront donc tenir la distance face aux futures productions concurrentes.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

J'attends beaucoup de la Dreamcast, notamment de nombreuses licences, une tonne de RPG et de jeux SNK. Mais par dessus tout je bave d'impatience pour Resident Evil. J'espère également que Sega se fera plus actif au niveau de sa communication nationale et de l'adaptation des titres japonais.



Vincent,

Rédacteur à Dreamzone

Que penses-tu de la Dreamcast ?

La Dreamcast est une fabuleuse machine de jeu qui est loin de nous avoir montré tout ce qu'elle a dans le ventre. Mais déjà, lorsqu'on voit des softs comme VF3 tb ou Pen Pen tourner en haute résolution avec une animation parfaite, on ne peut qu'être convaincu de son énorme potentiel.

Quels sont les jeux que tu attends le plus ?

La question est un peu difficile, dans la mesure où de nombreux hits sont annoncés. Je dirai que j'attends avec impatience des titres comme Sega Rally 2, Blue Stinger, Spike Out, Blood Bullet, ou encore Climax Landers. Bon, je crois qu'il me faut une Dreamcast au plus vite !

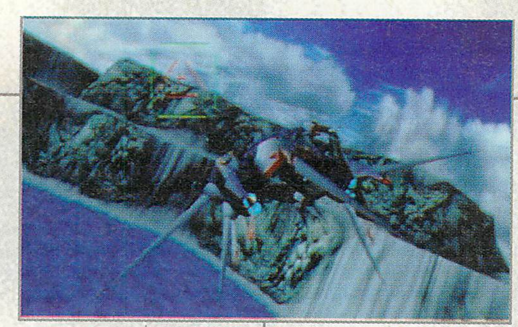
Fred

Rédac' chef de Dreamzone

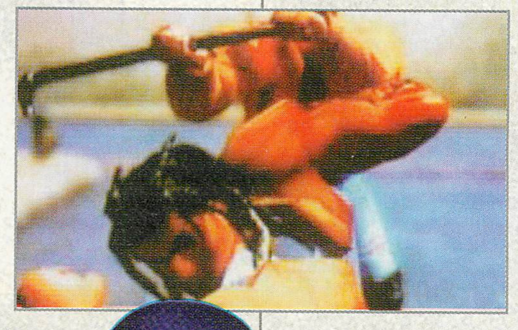
En conclusion, la Dreamcast ne laisse personne indifférent. Si certains sont encore réservés quant à son avenir, tout le monde s'accorde à dire que la Dreamcast a un formidable potentiel. En tant que rédacteur en chef de Dreamzone, je ne dirai qu'une seule chose, cette console est impressionnante. Si on peut être déçu que Sega n'ait pas choisi de sortir Sonic en même temps que la Dreamcast, VF3 tb est d'ores et déjà entré dans la légende.

JEUX PREVUS

TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Actua Golf	Gremlin	n.c.
Actua Soccer	Gremlin	n.c.
Agartha	No Cliché	n.c.
Akolyte	Revenant/Ionos	n.c.
Alone in the Dark 4	Infogrames	n.c.
Aero dancing	CRI	fév. 99
Black And White	Lionhead	n.c.
Blood 2 : The Chosen	Monolith	n.c.
Blood Bullet : H of D the Side Story	Sega	courant 99
Blue Stinger	Climax Graphics	14 jan.
Buggy Heat	CRI	mars 99
Burning Rangers 2	Sega	n.c.
Carrier	Jaleco	début 99
Castlevania	Konami	n.c.
Cho Hamaru Golf	Sega	n.c.
Cool Boarders	UEP Systems	février 99
Climax Landers	Climax	janvier 99
Crack 2	Sieg	courant 99
D2	Warp	début 99
Daytona USA 2	Sega AM2	n.c.
Digital Horse Racing Newspaper	Shouei Systems	n.c.
D-Jump	Ubi Soft	n.c.
Dragon	Konami	n.c.
Drakan	Surreal Software/Psygnosis	n.c.
Drones	Nigma Software	n.c.
Dynamite Robot	Warashi	décembre 99
Elemental Gimmik Gear	Hudson	courant 99
Entertainment Golf	Bottom Up	août 99
Evolution	Sting/ESP	23 déc.
Fighting Vipers 2	Sega AM2	n.c.
Formula 1 Racing	Video Systems	n.c.
Furballs	Bizarre Creations	n.c.
Galleon	Confounding Factor/Interplay	n.c.
Geist Force	Sega	n.c.
Get Bass	Sega	février 99
Giant Glam	Sega	courant 99
Godzilla Generations	Sega	27 nov.
Grandia 2	Game Arts	début 99
Great Buggy	CSK	n.c.
Gutherman	No Cliché	n.c.
HAB-12	Team 17	n.c.
Half-life	Valve/Sierra	n.c.
Hostile Waters	Rage	n.c.
Harley Davidson LA Riders	Sega	n.c.
House of the Dead 2	Sega	courant 99
Incoming	Rage	23 déc.
July	Sega	27 nov.
King of the Fighters '98	SNK	courant 99
Let's Make A Pro Baseball Team	Sega	n.c.



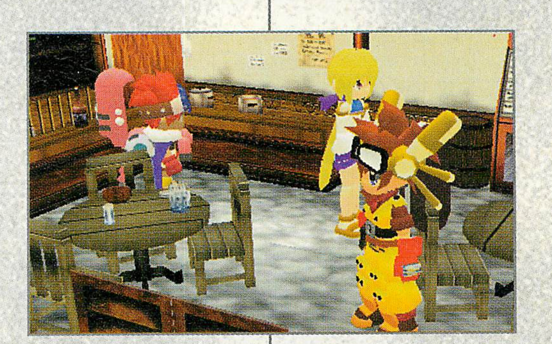






TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Let's Make A Pro Soccer Team	Sega	n.c.
Looney Tunes	Infogrames	n.c.
Lost World : Jurassic Park	Sega	n.c.
Marvel vs Capcom	Capcom	n.c.
Metropolis	Bizarre Creations	n.c.
Merukuriusu Pretty	Nec	n.c.
Monaco GP	Ubi Soft	n.c.
Monster Breeder	NEC	n.c.
Mortal Kombat 4	Midway	début 99
Mercurius Pretty	NEC	n.c.
NBA Action 2000	Sega	n.c.
NFL Blitz	Midway	n.c.
Outcast 2	Ocean	n.c.
Pen Pen Triicelon	General Entertainment	27 nov.
Pata Pies	Sega	n.c.
Pod II	Ubi Soft	n.c.
Project Berkley	Sega	courant 99
Psychic Force 2012	Taito	courant 99
Rampage World Tour	Midway	n.c.
Rayman 2	Ubi Soft	courant 99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	n.c.
Romance of Three Kingdoms 6	Koei	n.c.
Sega Rally 2	AM3/Sega	14 jan.
Sengoku Turb	NEC	14 jan.
Seventh Cross	NEC	23 déc.
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith	courant 99
Silver	Ocean	n.c.
Sonic Adventures	Sega	23 déc.
Sonic/Knuckles RPG	Sega	n.c.
Space Griffon	Panther Software	courant 99
Speed Busters	Ubi Soft	mars 99
Spike Out	Sega	courant 99
Street Fighter 3 : Second Impact	Capcom	courant 99
Super Bikes	Milestone	n.c.
Super GT	Sega AM2	courant 99
Tetrisk	BSP	23 déc. 98
Tetris 4D	BPS	23 déc.
To The North : White Illumination	Hudson	n.c.
Turok 2	Acclaim	n.c.
Unreal	Epic/GT Interactive	courant 99
Urban Assault	Microsoft	n.c.
Virtua Fighter 3 Team Battle	Sega AM2	27 nov. 98
Virtual On 2	Sega AM2	courant 99
Virtua Striker 2	Sega	fin 99
V-Rally 2	Infogrames	courant 99
Warzone 2100	Pumpkin	n.c.
Wheel of Time	Legend Entertainment	n.c.
World League Soccer 2000	Silicon Dreams	n.c.



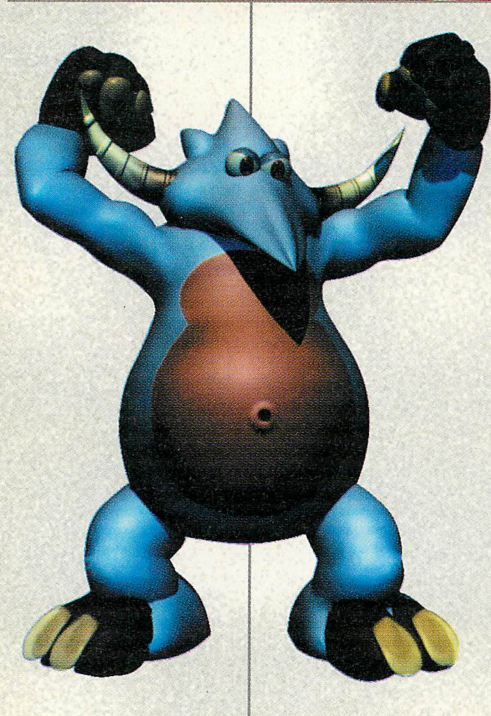




RUMEURS







TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	GENRE
Amen: The Awakening	Cavedog	Action/Aventure
Battle Zone 2	Activision	Action/Stratégie
Blackout	Revolution	?
Command and Conquer	Westwood	Stratégie
Croc II	Argonaut/Fox Interactive	Plate-forme
Dark Earth	Adventure	Aventure/RPG
Dethkarz	Interactive	Course/Combat
Die by Sword 2	Interplay	Aventure
Duke Nukem Forever	3DRealms	Doom-like
Dune 3K	Westwood	Stratégie
Ecco the Dolphin	Sega	Action/Aventure
Extreme GX	Acclaim	Course
Fighting Bushu	Konami	Baston
Fighting Force 2	Eidos	Baston
Fox Sports Games	Fox Interactive	Sport
Gex	Crystal Dynamics	Plate-forme
John Madden Football	EA Sports	Sport
King of Fighters'99	SNK	Baston
Klingon Honor Guard	Microprose	Doom-like
Last Bronx 2	Sega	Baston
Le Mans 24 Hour	Sega	Course
Lunar:Eternal Blue	Game Arts	RPG
Mechwarrior 3	Microprose	Simulation/Combat
Megaman Neo	Capcom	Plate-forme
Multi Racing Championship 2	Genki	Course
Munch's Odyssey	GT Interactive	Plate-forme
NHL Hockey	EA Sports	Sport
Nights 2	Sega	Plate-forme
Panzer Dragoon Saga 2	Sega	RPG
Phantasy Star	Sega	RPG
Plasma Sword 2	Capcom	Baston
Powerslave 2	Lobotomy	Doom-like
Prince of Persia 3D	Red Orb	Aventure
Quake 3	ID Software	Doom-like
Rival Schools	Capcom	Baston
Sacrifice	Shiny	?
Samurai Spirits	SNK	Baston
Sim city 3000	Maxis	Stratégie
Street Fighter Alpha 3	Capcom	Baston
Street Fighter EX 2	Capcom	Baston
Time Crisis 2	Namco	Shooting Gun
Total Annihilation	Cave Dog	Stratégie
Vampire Savior	Capcom	Baston
Vigilante 8 Sequel	Activision	Course/Combat
V-Rally 2	Infogrames	Course
Virtua Cop 3	Sega/AM2	Tir
Werewolf: The Apocalypse	ASC	Doom-like
WipEout	Psygnosis	Course

Le sommaire des tests

Virtua Fighter 3 TB p89



Pen Pen p99



July p107



Godzilla p111



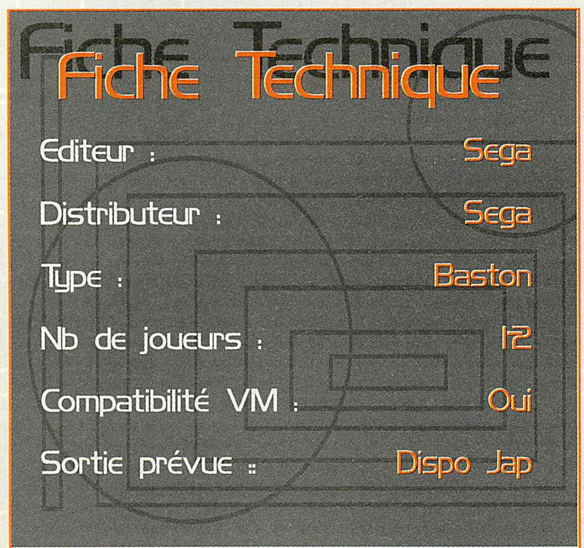
EXCELLENT	95 A 100
TRES BON	90 A 94
BON	80 A 89
MOYEN	60 A 79
MAUVAIS	30 A 59
INUTILE	0 A 29



CADEAU : LE CALENDRIER POSTER D'UN METRE DE LARGE DE ZELDA 64
Le 1er magazine EXCLUSIVEMENT Nintendo 64
GAMEPLAY64
GAMEPLAY64
N°11
bre 98 - 32 F
Calendrier 1999
LE JEU
TOP SECRET
DE NINTENDO
SMASH BROTHERS
EXCLUSIF !
LE TEST 30 PAGES
DE ZELDA : THE OCARINA OF TIME
Groupe
fjm
Publications

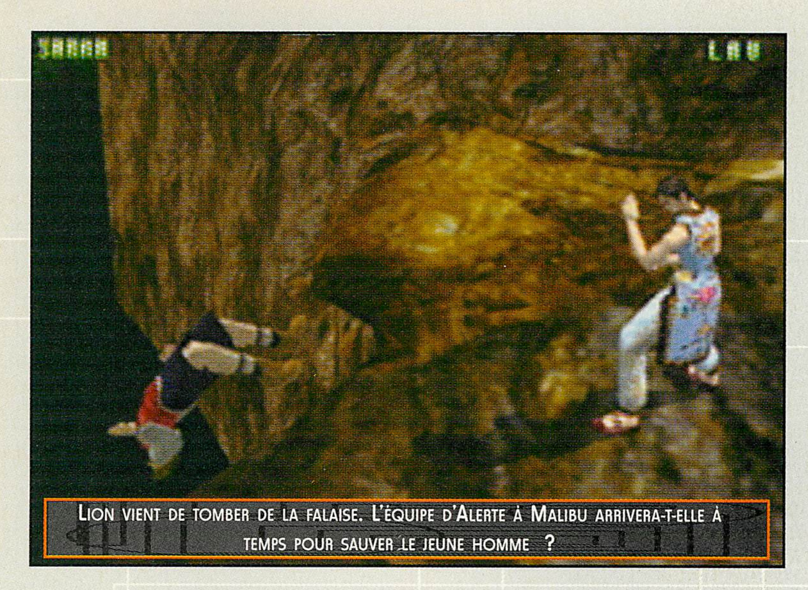
VIRTUA FIGHTER 3 TB

ATTENDU PAR TOUT LE MILIEU VIDÉOLUDIQUE COMME UNE VÉRITABLE VITRINE DES CAPACITÉS DE LA CONSOLE, VIRTUA FIGHTER 3 TB FIGURE PARMI LES TOUT PREMIERS JEUX DÉVELOPPÉS PAR SEGA. ET COMME PRÉVU, LE SOFT PROUVE À TOUS CEUX QUI ÉTAIENT ENCORE SCEPTIQUES QUE LA DREAMCAST EST UNE FABULEUSE MACHINE, QUI SOUTIENT AISÉMENT LA COMPARAISON AVEC LES MEILLEURES BORNES D'ARCADE. MALGRÉ QUELQUES PETITS DÉFAUTS HÉRITÉS DE LA VERSION ORIGINALE, ON NE PEUT QUE SUCCOMBER AU CHARME DE CE MAGNIFIQUE JEU DE BASTON. ALORS, PRÊTS POUR LE KO ?

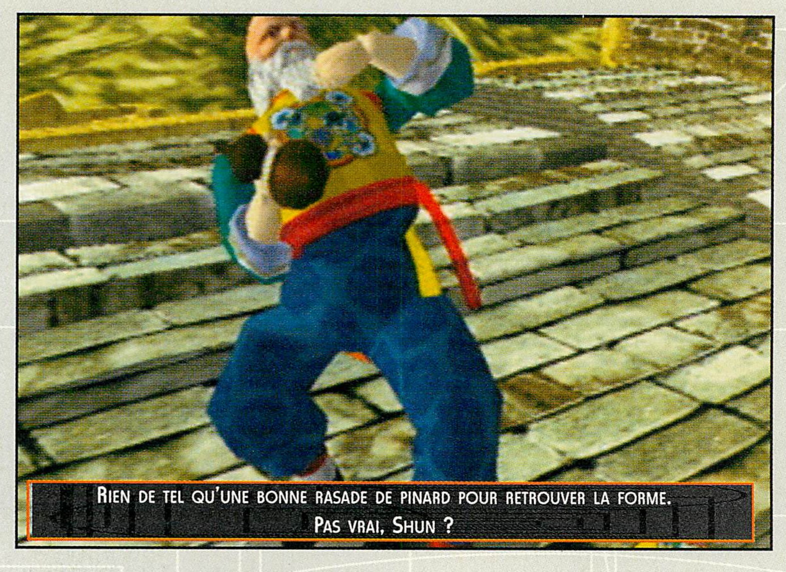


Fiche Technique

Editeur :	Sega
Distributeur :	Sega
Type :	Baston
Nb de joueurs :	1-2
Compatibilité VM :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Jap



Lion vient de tomber de la falaise. L'équipe d'Alerte à Malibu arrivera-t-elle à temps pour sauver le jeune homme ?


Rien de tel qu'une bonne rasade de pinard pour retrouver la forme. Pas vrai, Shun ?

«un titre indispensable à tout passionné de baston vidéoludique. En attendant les futurs Spike Out ou Fighting Vipers 2, Sega nous propose donc un excellent défouloir dont il serait dommage de se priver.»

Dès les premières images d'introduction, on est surpris par la qualité graphique du jeu. La 3D est magnifique. Personnages et décors bénéficient de nombreux détails qu'il n'aurait pas été possible d'intégrer sur les consoles concurrentes. Il suffit de s'attarder sur le visage des combattants ou sur leurs vêtements pour se convaincre des capacités de la machine. L'apport de la haute résolution est indéniable. Les arènes bénéficient bien évidemment de la 3D et figurent parmi les plus belles jamais proposées dans un jeu de combat. Ombres, reflets, effets de transparences, de poussière, sont également présents et nous démontrent que la console peut rivaliser en termes de performances avec une carte Model 3.

Une conversion trop fidèle

La conversion est donc parfaite, trop peut-être, car pour une raison inconnue (problèmes de délais ?) les programmeurs n'ont semble-t-il pas jugé bon d'inclure une introduction en images de synthèse. On se retrouve, en fait, devant une copie conforme de la borne d'arcade, avec les mêmes graphismes, les mêmes musiques et la même animation des personnages. C'est un peu dommage, car on aurait apprécié que les développeurs passent un peu plus de temps à corriger les défauts de l'arcade. Si on ne peut que s'extasier devant la beauté des graphismes, il n'en va pas de même pour l'animation et la bande-son. Je m'explique : la fluidité est parfaite (60 images/seconde), mais les mouvements ne sont pas toujours très bien décomposés. Cela dit, ce problème n'est pas imputable à la console, puisqu'il était déjà présent dans la version arcade. Et de toutes façons, le jeu est tellement prenant qu'on oublie vite cette petite lacune. Ne croyez donc pas pour autant que VF3 tb soit décevant, vous risqueriez de passer à côté d'un des meilleurs jeux de combat existants.

Un jeu très technique

Virtua Fighter 3 tb est aussi technique que les autres épisodes de la série. Les connaisseurs ne seront donc pas dépaysés. Le soft utilise 4 boutons : un pour les pieds, un pour les poings, un pour la garde et un pour l'esquive. Si les premiers combats sont un peu hésitants, on finit par faire ce que l'on veut de son combattant au fil des parties. En outre, le soft compte parmi les plus complets. On y trouve 12 personnages possédant chacun leur propre style

avis

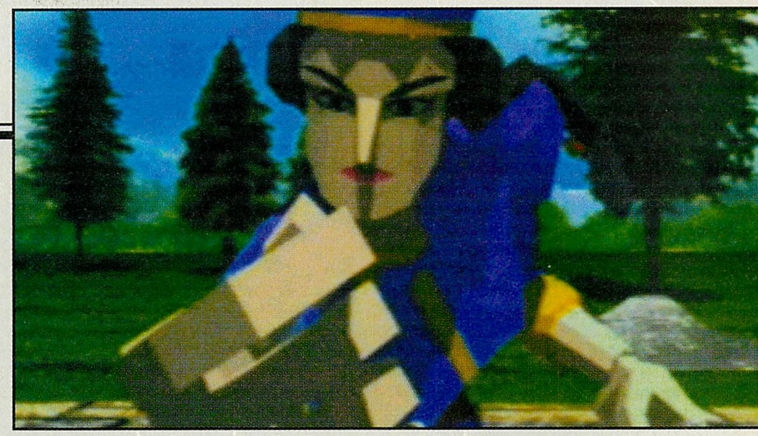
La conversion est vraiment parfaite, et c'est bien ça le problème ! Le concept de Virtua Fighter 3 plaira certainement aux puristes, mais à moi, il me semble dépassé. Face à la liberté de mouvements d'un Tobal 2, on aurait bien aimé des déplacements un peu plus poussés. Cela dit, il faudrait vraiment être malhonnête pour ne pas reconnaître la grande qualité technique de ce titre, qui restera à jamais un monument des jeux vidéo.

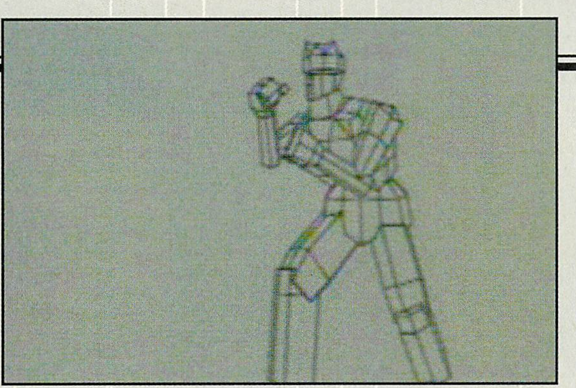
Alex


Admirez un peu la finesse de la modélisation des personnages.

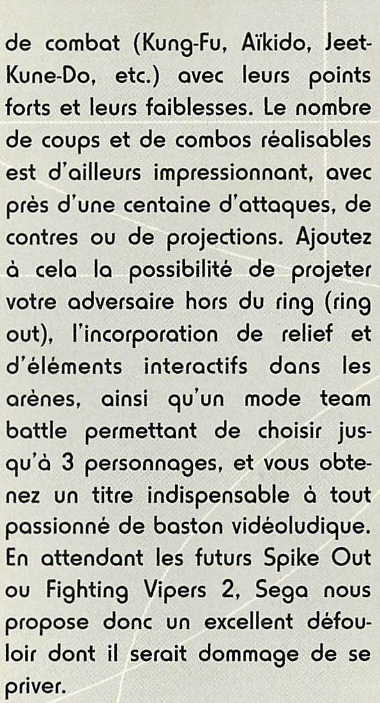
History

Le jeu ne propose malheureusement pas d'introduction en images de synthèse, mais les programmeurs ont inclus un mode appelé «History» qui propose une rétrospective des différents épisodes de la série Virtua Fighter. On y retrouve donc les personnages des trois volets dans différentes scènes de combat. Cela permet de noter les progrès accomplis au niveau graphique. D'un jeu aux graphismes anguleux et dépouillés, on est passé à une modélisation extrêmement riche et bénéficiant de textures superbes. Impressionnant.









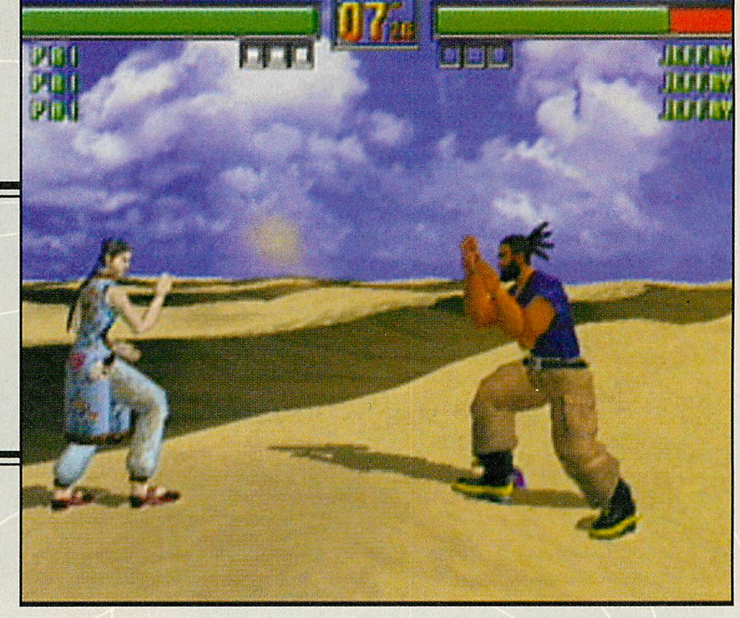
de combat (Kung-Fu, Aïkido, Jeet-Kune-Do, etc.) avec leurs points forts et leurs faiblesses. Le nombre de coups et de combos réalisables est d'ailleurs impressionnant, avec près d'une centaine d'attaques, de contres ou de projections. Ajoutez à cela la possibilité de projeter votre adversaire hors du ring (ring out), l'incorporation de relief et d'éléments interactifs dans les arènes, ainsi qu'un mode team battle permettant de choisir jusqu'à 3 personnages, et vous obtenez un titre indispensable à tout passionné de baston vidéoludique. En attendant les futurs Spike Out ou Fighting Vipers 2, Sega nous propose donc un excellent défouloir dont il serait dommage de se priver.

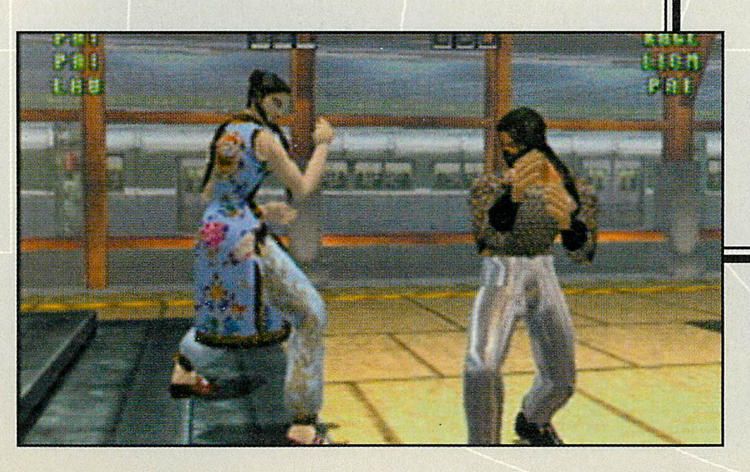


Vincent









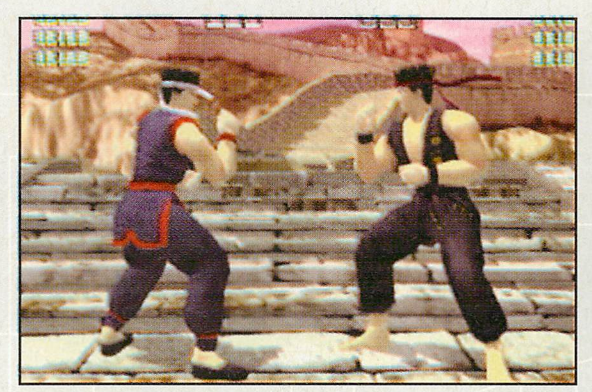
Le souci du détail

Le jeu regorge de nombreux petits détails qui, sous leur aspect anodin, apportent un supplément de réalisme bien agréable. Ainsi par exemple, dans le niveau du désert, du sable s'envole de temps à autre au gré du vent ; dans une arène, des feuilles se soulèvent lorsqu'un combattant tombe, et dans une autre encore, on peut voir circuler une rame de métro. Certaines arènes proposent également un relief (des marches, par exemple) qui influe sur les coups portés : si on se trouve trop haut par rapport à son adversaire, il y a des chances qu'un coup de pied passe au dessus de sa tête.

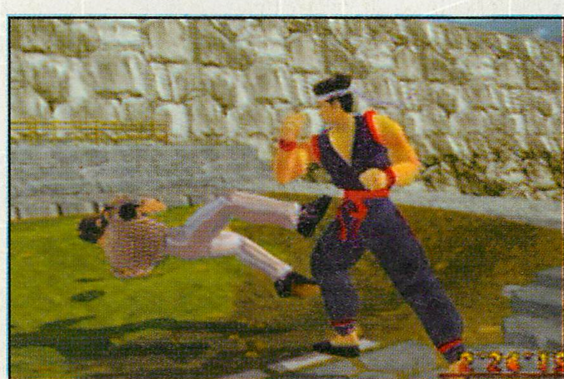


AKIRA YUKI

Ce personnage pratique le Hakkyuko-Ken, une forme de Kung-Fu très proche du Karaté. Il en est d'ailleurs professeur, ce qui explique que son niveau soit un dojo. Relativement puissant, ce combattant n'est en revanche pas le plus simple à manipuler.







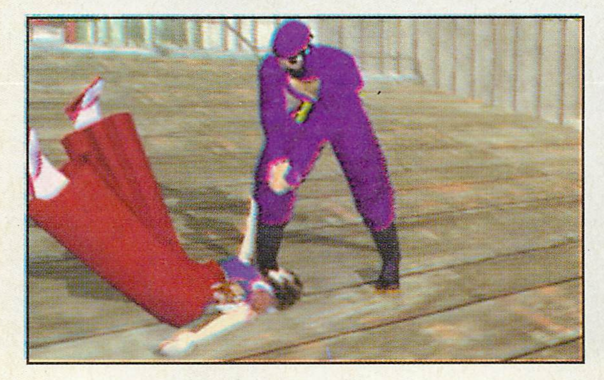


KAGE-MARU

Ninja de 27 ans, Kage est un excellent combattant. Son art martial, le nin-jutsu, est une variante du ju-jutsu qui combine le meilleur du judo, du karaté et de l'aïkido. Ainsi, ce personnage est aussi bon dans les attaques à longue distance que dans les corps-à-corps. Il peut aisément projeter son adversaire hors de l'arène de combat.







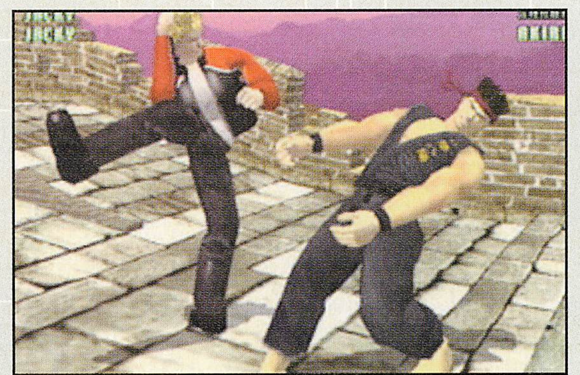


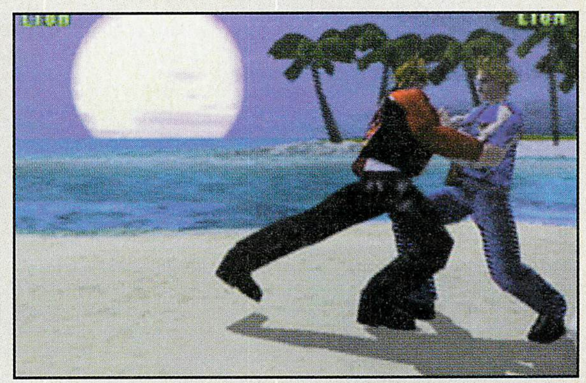




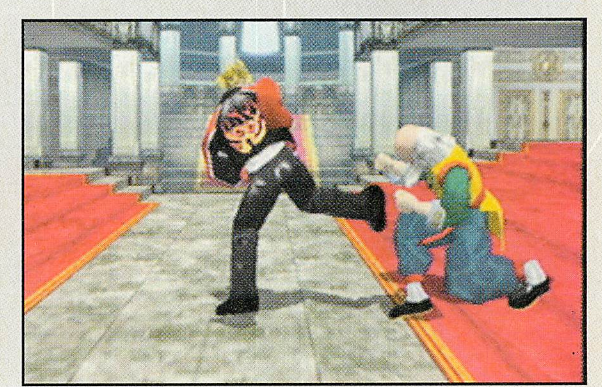
JACKY BRYANT

Ce n'est autre que le frère de Sarah, la belle américaine. Pilote d'Indy Car (l'équivalent américain de la F1), il a lui aussi un goût prononcé pour le risque. Son style de combat est le même que celui de sa soeur : le Jeet Kune Do. Sa panoplie de coups est donc relativement complète, et en fait un personnage moyen dans tous les styles d'attaques.



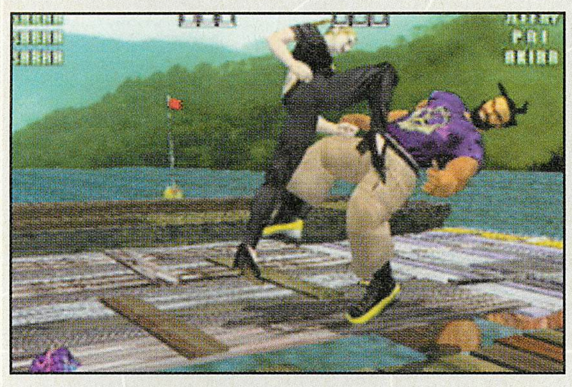


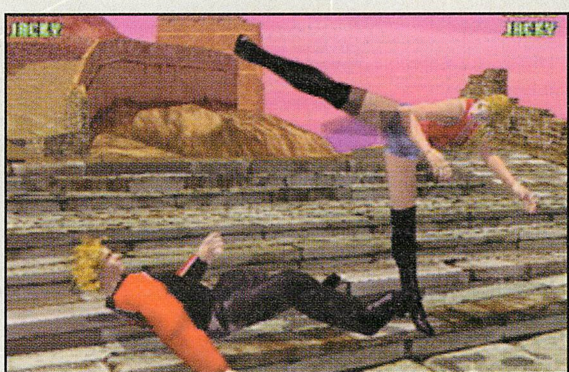


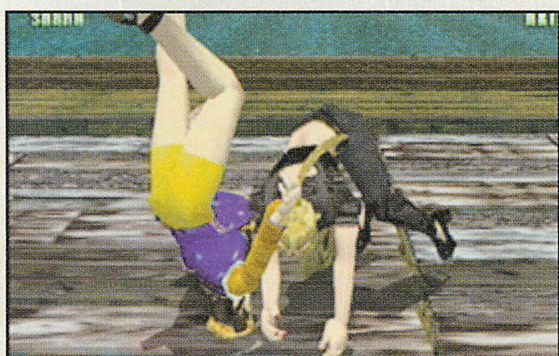


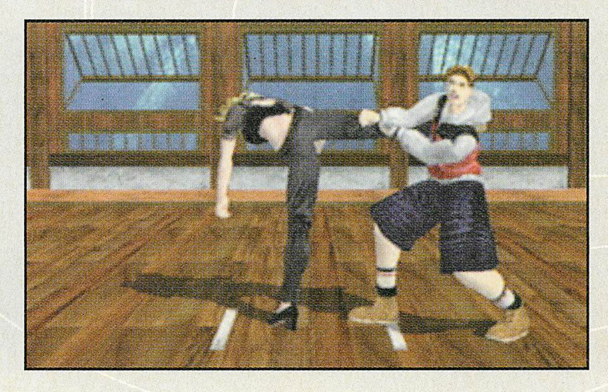
SARAH BRYANT

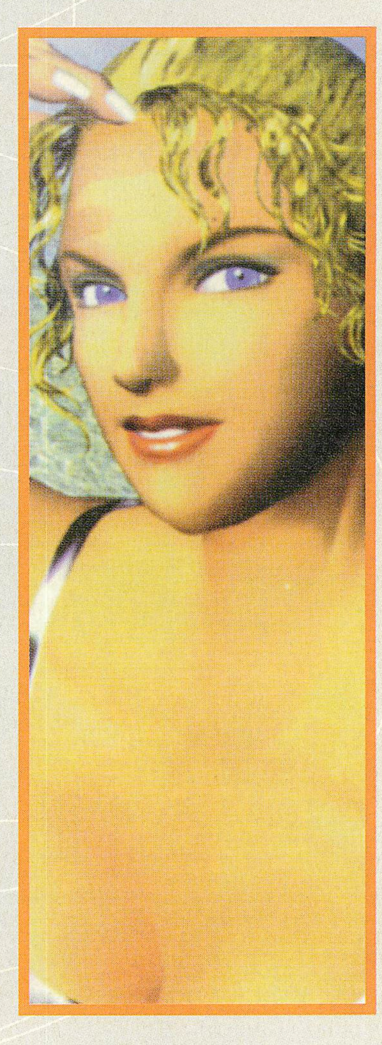
Cette belle blonde de 25 ans nous vient tout droit des Etats-Unis. Encore étudiante, elle adore l'action et consacre son temps libre à sauter en parachute. En combat, elle est extrêmement redoutable grâce à sa technique de Jeet-Kune-Do (art martial créé par Bruce Lee). La particularité de son style est de pouvoir affronter n'importe quel type de combattant et de le battre en un temps record.











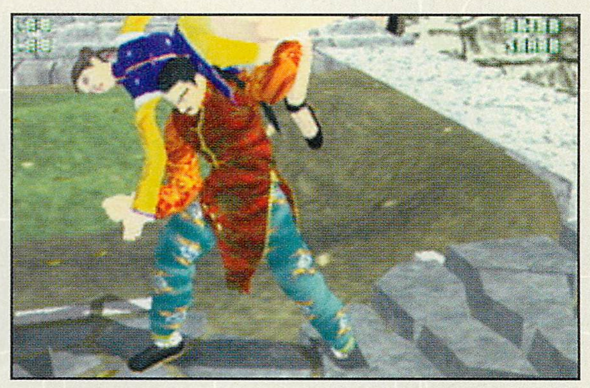
TESTS

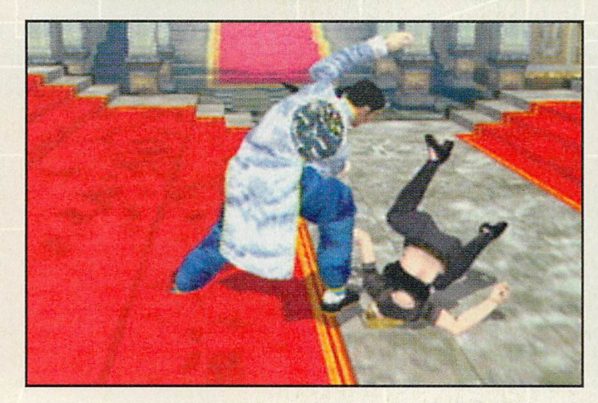


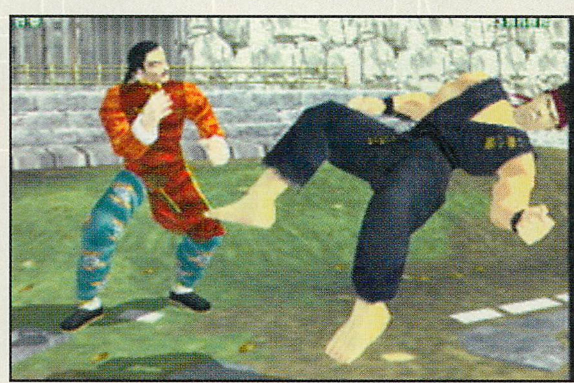
LAU CHAN

D'origine chinoise, ce cuisinier de 58 ans compte parmi les combattants les plus rapides et les plus acrobatiques du jeu. Son style d'attaque très axé sur les coups de pieds et sa grande taille lui procurent une allonge importante. C'est un personnage assez facile à manipuler, et pour cette raison nous le conseillerons aux débutants.



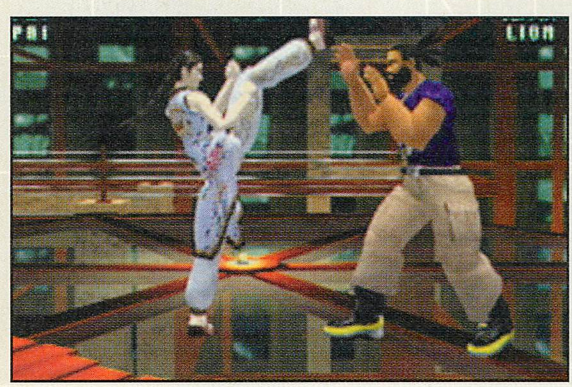


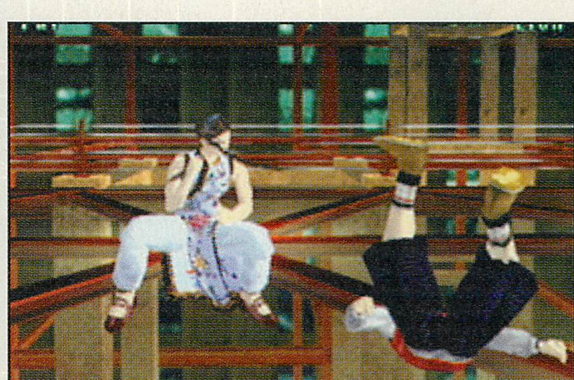


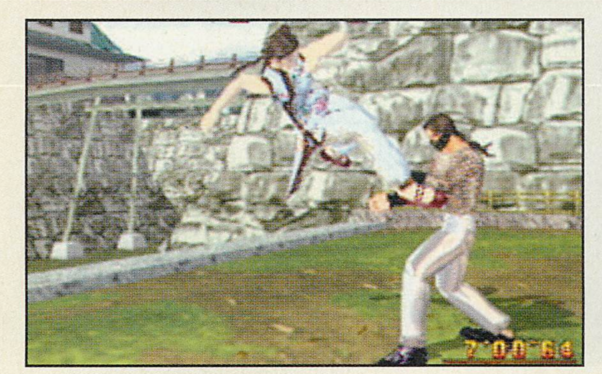


PAI CHAN

Fille de Lau Chan, cette superbe combattante est originaire de Hong Kong. Agée de 23 ans, c'est une star de films d'action (de Kung-Fu ?) Pratiquant la danse et le Enseï-ken (forme de Kung-Fu), elle est aussi agile et rapide que son père. Très habile de ses pieds et de ses poings, elle est malheureusement moins puissante que nombre de ses adversaires.

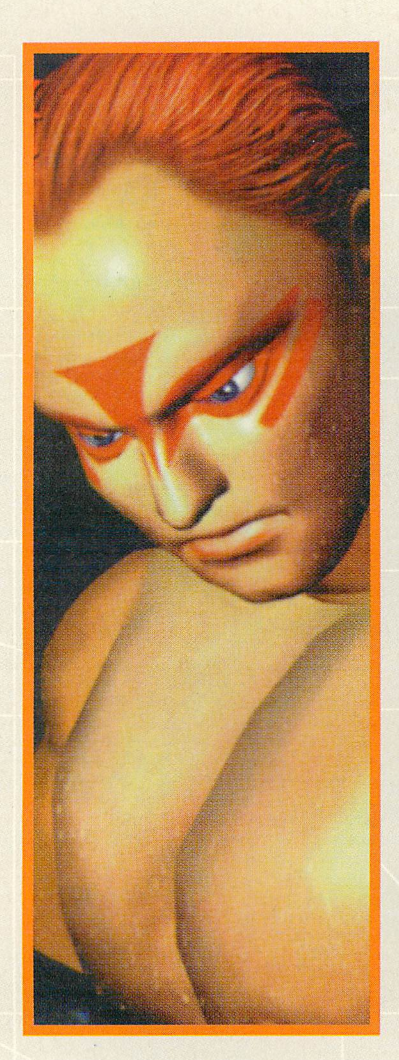








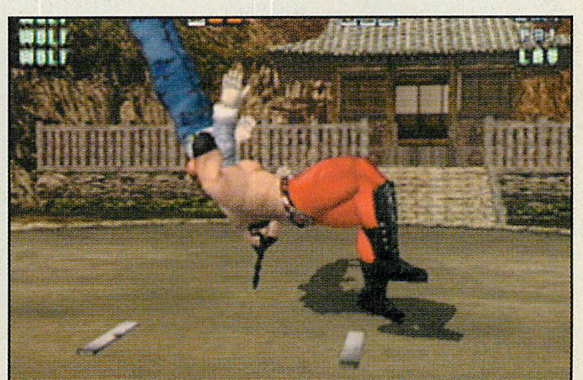


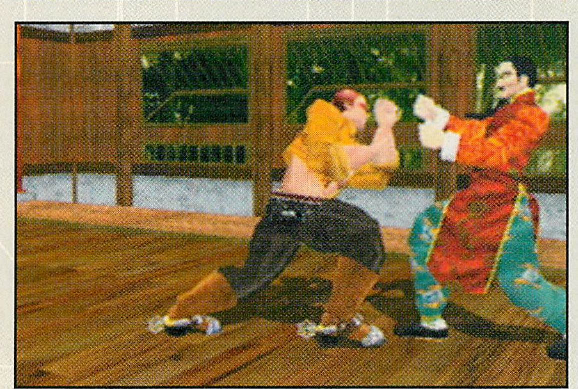


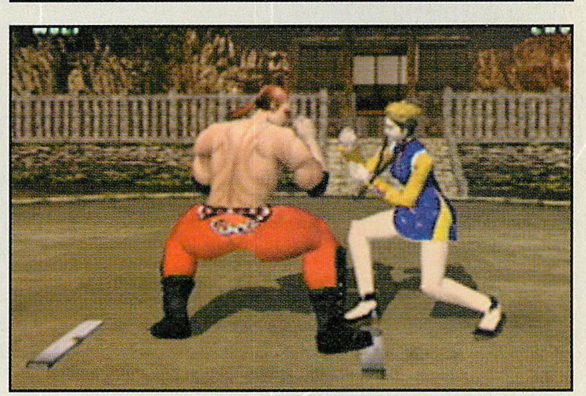
WOLF HAWKFIELD

Bûcheron canadien, Wolf est un personnage puissant et de grande stature. Passionné de Karaoké, ce combattant utilise des prises de catch pour se battre. Evitez à tout prix le corps-à-corps, car s'il parvient à vous saisir et qu'il utilise sa technique de l'hélicoptère, c'est l'éjection hors du ring assurée.

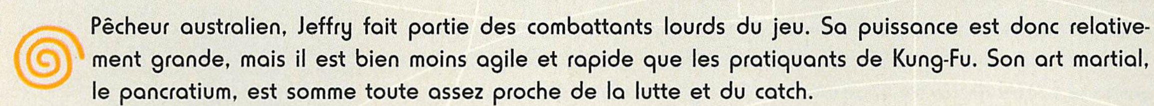




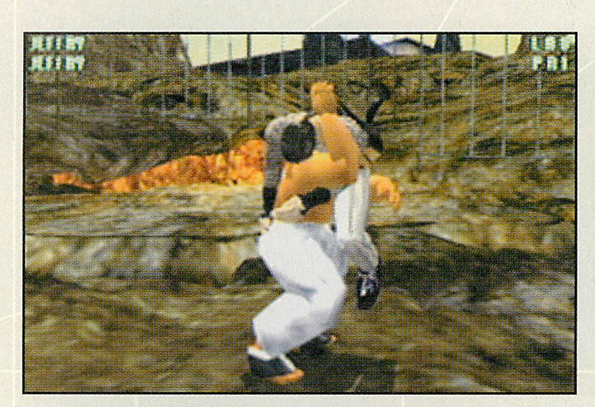


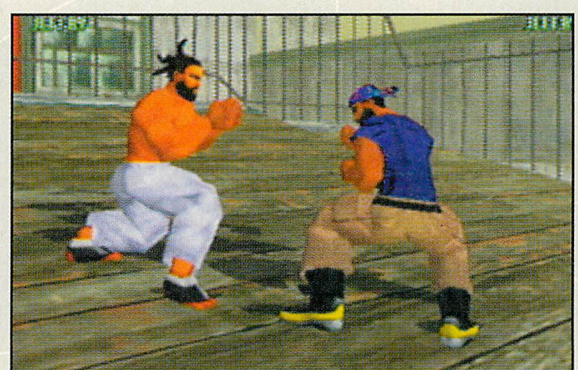


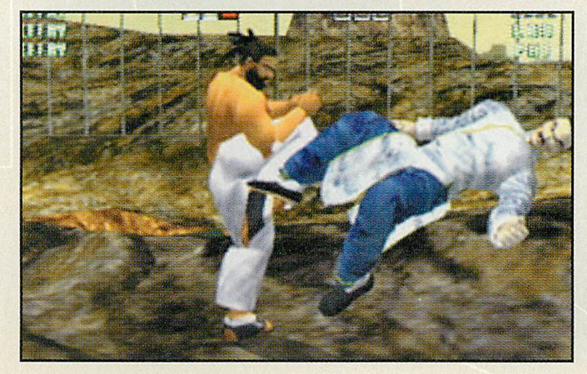
JEFFRY MCWILD



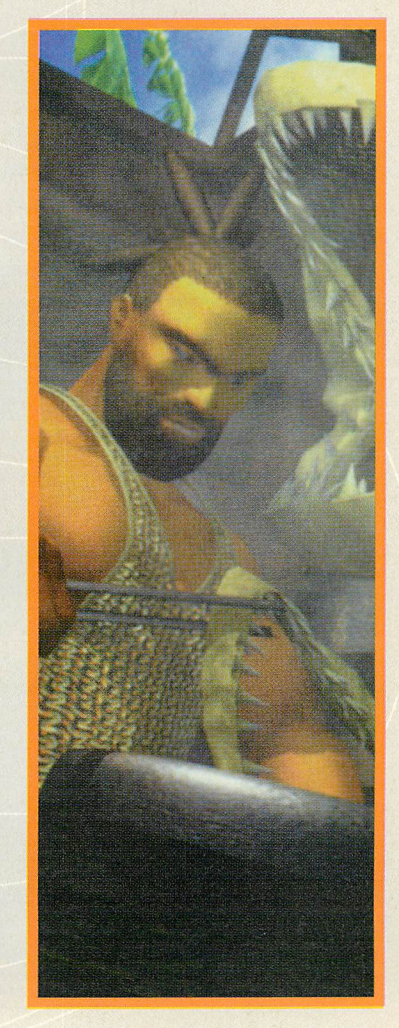
Pêcheur australien, Jeffry fait partie des combattants lourds du jeu. Sa puissance est donc relativement grande, mais il est bien moins agile et rapide que les pratiquants de Kung-Fu. Son art martial, le pancratium, est somme toute assez proche de la lutte et du catch.

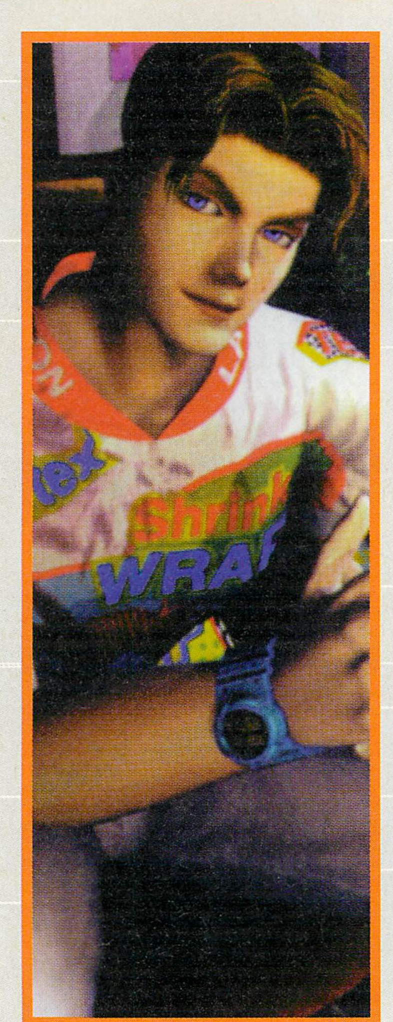






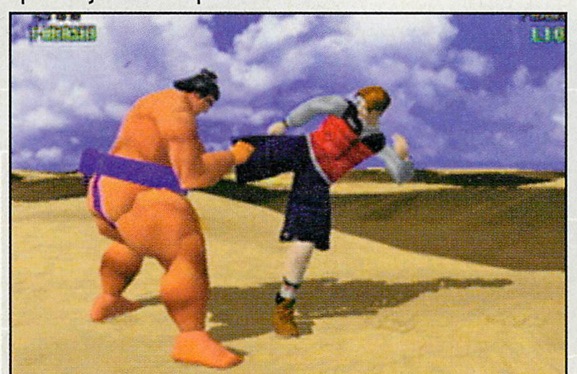


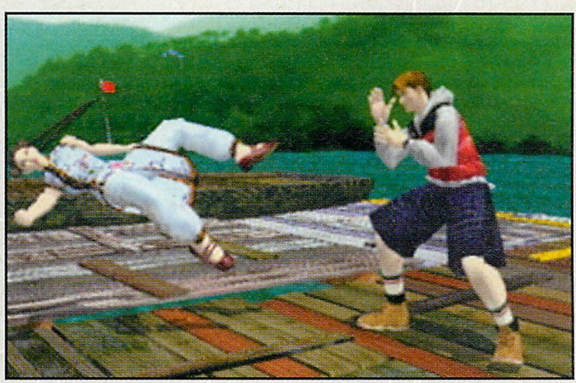


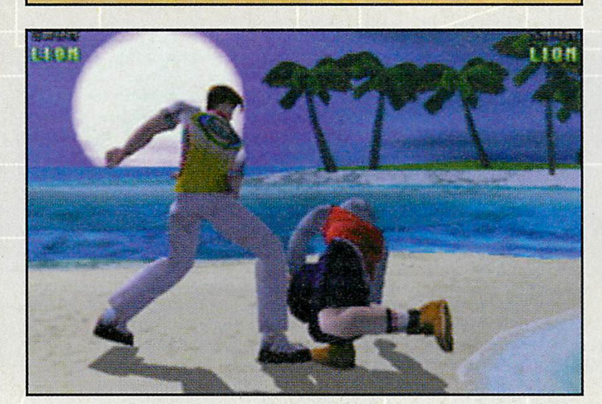


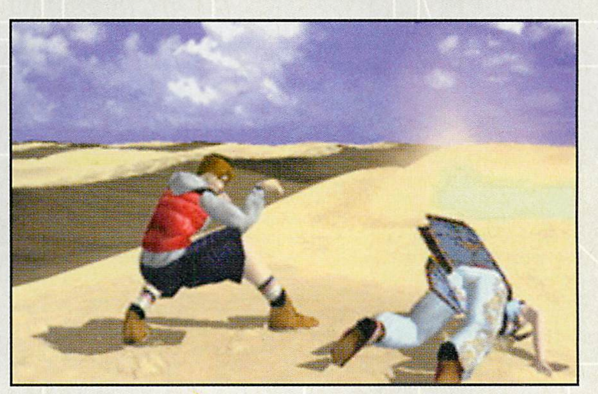
LION RAFALE

Seul français du jeu (Cocorico !), Lion Rafale (ils ont dû confondre avec Léon) est certainement un des meilleurs combattants. En dépit de son jeune âge, il dispose d'une technique très efficace empruntée à la mante religieuse (Tourou-Ken). Rapide, souple et puissant, il convient aussi bien aux débutants qu'aux joueurs expérimentés.



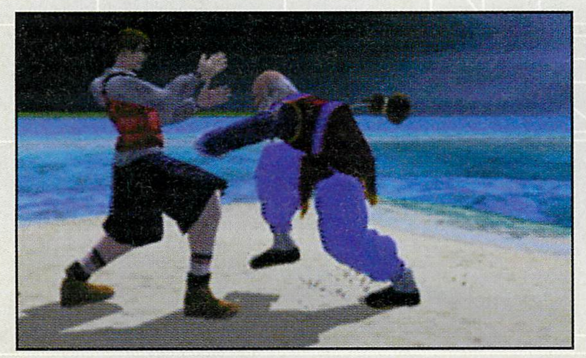




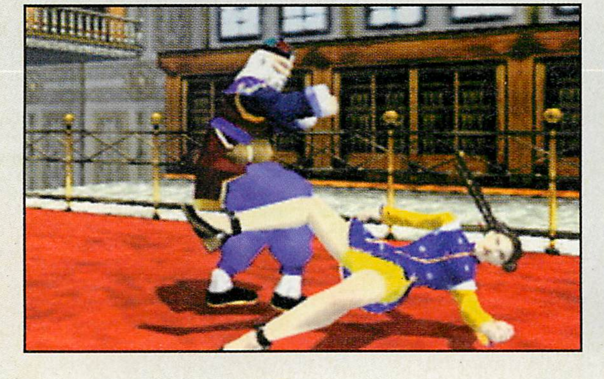


SHUN DI

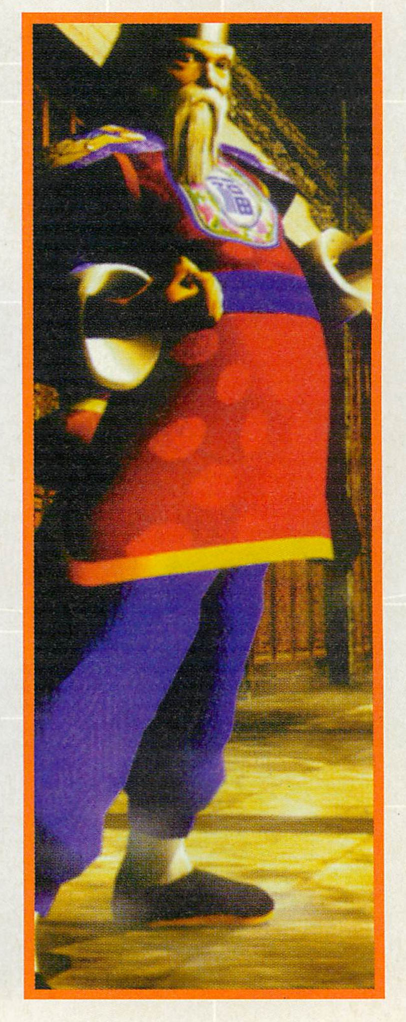
Ce vieil homme de plus de 80 ans a une passion pour la boisson. Herboriste de profession, on peut se demander si le pépère ne fume pas aussi quelques plantes hallucinogènes. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que Shun Di pratique la technique de l'homme ivre. Ce style de combat un peu déroutant n'est pas sans rappeler celui de Jackie Chan. Lorsqu'on le maîtrise, ce combattant est un des plus agréables à manipuler (avis personnel).









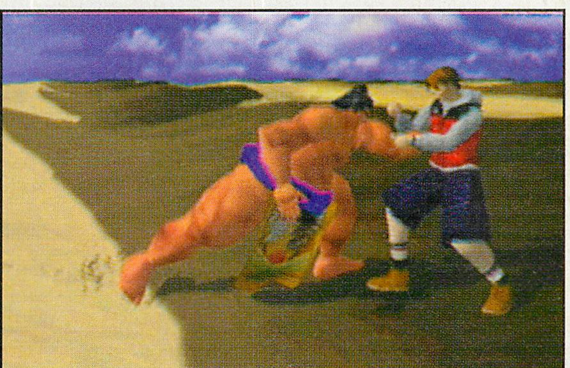




TAKA-ARASHI

Nouveau venu dans la série des Virtua Fighter, ce colosse est malheureusement un des combattants les moins intéressants du jeu. Très puissant, il est tout-à-fait à l'aise dans les atémis et les projections. Mais les amateurs d'acrobaties le dirigeront avec difficulté à cause de sa lenteur de déplacement et de ses coups limités.









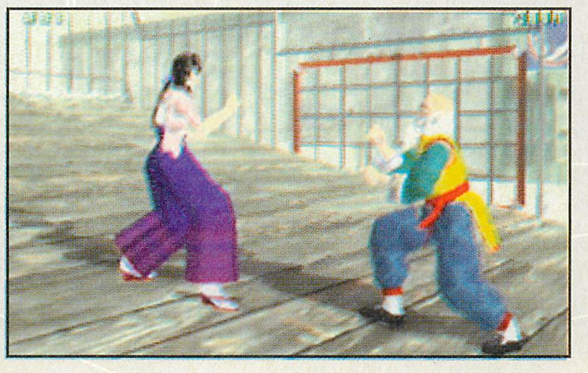
AOI UMENOKOJI

Cette jeune japonaise de 19 ans est encore collégienne. Elle n'est pas en avance ! Cela dit, son style de combat est assez différent des autres personnages. Pratiquante d'un style mélangeant aïkido et ju-jutsu, elle est aussi efficace à distance (grâce à ses coups de pied) qu'au corps-à-corps (méfiez-vous de ses clés de bras).



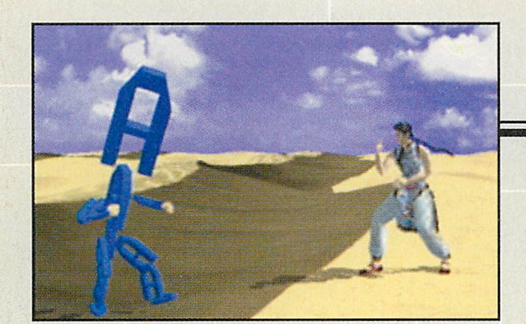








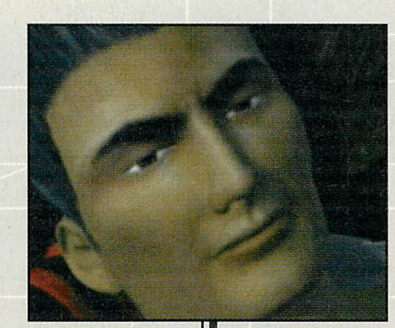
Les premiers tips de VF3



Pour incarner le personnage Alphabet : allez sur Akira et appuyez sur Start, allez sur Lion et appuyez sur Start, puis allez sur Pai et appuyez sur A.
Pour incarner Silver Dural : en mode training, appuyez simultanément sur Start, X et A.
Pour incarner Gold Dural : en mode training, appuyez simultanément sur Start, Y et A.



Une bonne petite claque dans le dos, et fini les problèmes de hoquet.





Lion est triste car il aime Pai Chan, qui elle-même est amoureuse de Jacky. Mais elle ne sait pas encore que Jacky est homosexuel...





Project Berkley

Le boîtier de VF3 tb contient un second GD-ROM qui n'est autre que la présentation d'un futur RPG basé sur les personnages de Virtua Fighter. Le disque ne propose malheureusement qu'une cinématique qui ne nous apprend pas grand chose quant au scénario et au déroulement du jeu. Mais lorsqu'on sait que l'équipe de développement est dirigée de main de maître par Yu Suzuki, l'homme à l'origine de Sega Rally et Virtua Fighter, on peut d'ores et déjà s'attendre à voir débarquer une petite bombe. Ce jeu, connu sous le nom de code Project Berkley, est en gestation depuis près de trois ans. Et apparemment, il s'annonce gigantesque, avec près de 500 personnages différents et un monde en 3D très riche (on peut faire confiance à la Dreamcast). D'après les déclarations de Yu Suzuki lors d'une conférence de Sega, le jeu serait un mélange d'action, de combat (en temps réel comme dans un VF classique ?) et de RPG. Il ne faut donc plus parler de RPG, mais de Free Reactive Eyes Entertainment ! Pour le moment le développement n'en est qu'à 50 ou 60 % du stade final : il faudra attendre la mi-99 avant sa sortie au Japon. On peut en tout cas s'attendre à quelque chose de grand. So wait and see...

17 Graphismes

La modélisation des personnages et des arènes de combat est tout simplement extraordinaire. On retrouve la même richesse visuelle que dans la borne d'arcade. Impressionnant.

16 Animation

La fluidité est parfaite (60 images/seconde) et les mouvements de caméras sont magnifiquement gérés. En revanche, on regrettera que l'animation des combattants n'ait pas été retravaillée par rapport à l'arcade. C'est d'autant plus dommage qu'elle semble moins bonne que celle de VF2.

14 Son

Même reproche que pour l'animation : les sons sont identiques à l'arcade. On est un peu déçu que la conversion n'ait pas bénéficié de nouveaux arrangements musicaux. Cela dit, la qualité reste appréciable.

16 Jouabilité

Les adeptes de l'arcade retrouveront leurs marques sans problème, et les autres s'habitueront rapidement aux 4 boutons utilisés (pied, poing, garde et esquive). Les personnages répondent très bien grâce à la souplesse de la croix directionnelle.

18 interet

Premier jeu de combat de la console, ce titre est indispensable à tous les fanas de Virtua Fighter. Certains lui reprocheront peut-être son angle très technique, mais après un peu d'entraînement on parvient aisément à s'éclater.

En Conclusion

INDISPENSABLE !

94%

Pen Pen Trilcelon



J'avoue avoir été très sceptique lorsqu'on m'a parlé pour la première fois de Pen Pen. Songez donc : un jeu de course avec des pingouins. Difficile de faire plus stupide ! Puis, au fur et à mesure que les photos Internet nous parvenaient, mon opinion a commencé à changer. Les graphismes semblaient sublimes et les personnages très attachants. Avec l'arrivée de la console au sein de la rédaction, tous mes doutes s'effacèrent. Une grande histoire venait de naître. Jamais un jeu de course basé sur le fun ne m'avait fait un tel effet sur console. Bien plus original que Virtua Fighter 3 et surtout beaucoup plus représentatif de la réelle puissance de la Dreamcast, Pen Pen est une merveille. Chaud devant, les pingouins déjantés débarquent en France !

Fiche Technique

Editeur :	Général Entertainement
Distributeur :	Sega
Type :	Course Humoristique
Nb de joueurs :	1-4
Compatibilité VM :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Jap



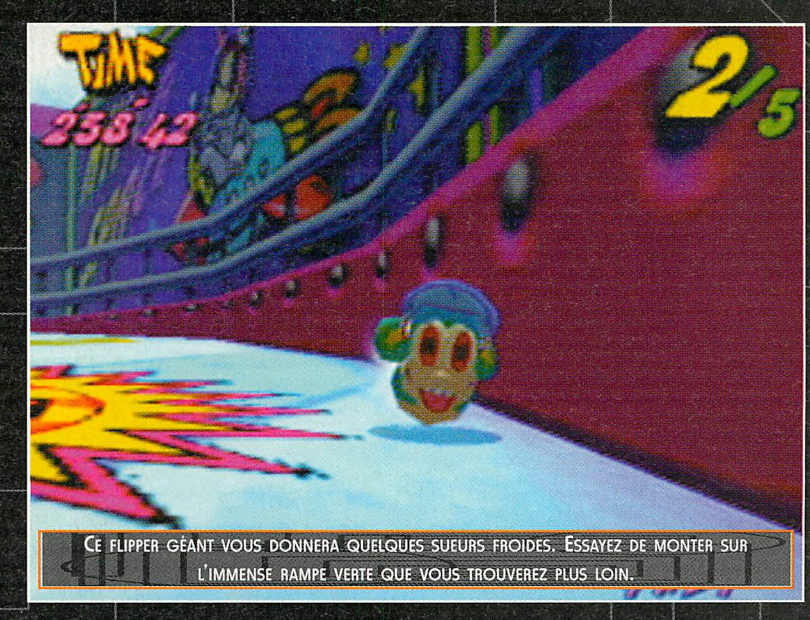
A défaut d'avoir trouvé l'épave du Titanic, j'ai découvert le sous-marin d'Abyss. Les japonais sont vraiment cinglés (et moi aussi !).



C'est fou les petites choses que l'on peut trouver au fond de sa baignoire ! Un conseil : évitez-le !

«Ce miracle vient de m'arriver avec Pen Pen Tri-Icelon, une nouvelle bombe éditée par Maître Sega (c'est plus fort que moi !). Ce titre m'a fait l'effet d'une véritable cure de jouvence. Ah, qu'il est doux d'être testeur !»

Parfois, le métier de testeur est difficile, très difficile ! Vous n'imaginez pas comme il peut être éprouvant de jouer à un jeu et de le terminer dans la journée (dans la majorité des cas) et de recommencer ainsi jour après jour. La lassitude finit vraiment par gagner même les plus passionnés. On en devient blasé et on fini par mettre une note moyenne à un excellent jeu. Heureusement, au détour d'une console, une étincelle surgit, illuminant votre horizon obscurci. Cette étincelle, c'est ce petit soft que personne n'attendait comme étant aussi bon, et qui réussit à vous émerveiller et vous redonne votre beau sourire. Ce miracle vient de m'arriver avec Pen Pen Tri-Icelon, une nouvelle bombe éditée par Maître Sega (c'est plus fort que moi !). Ce titre m'a fait l'effet d'une véritable cure de jouvence. Ah, qu'il est doux d'être testeur !

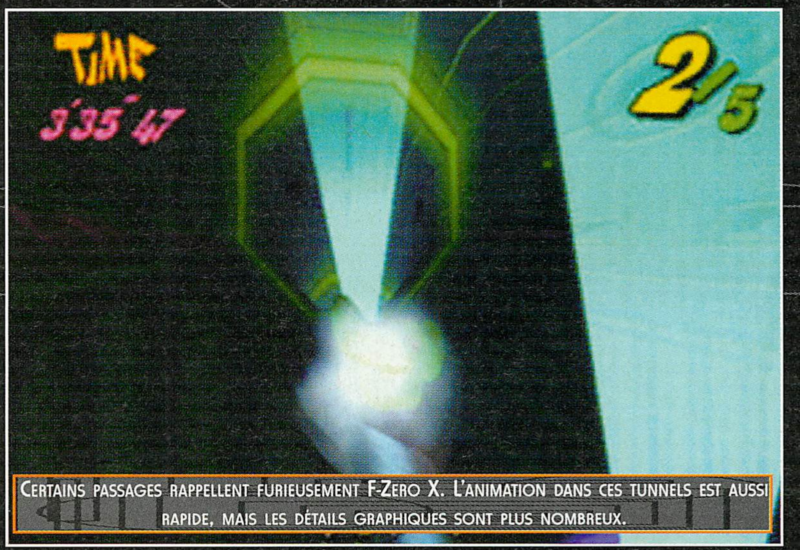


Ce flipper géant vous donnera quelques sueurs froides. Essayez de monter sur l'immense rampe verte que vous trouverez plus loin.

Avis

On peut dire que Pen Pen Tricelon est en quelque sorte le pendant de MarioKart sur Dreamcast. Malgré son allure de jeu pour enfants (graphismes et bande-son cartoonesques), ce n'en est pas moins un titre techniquement parfait, varié et surtout, extrêmement fun. Si bien qu'à plusieurs, on ne voit pas le temps passer. On pourra simplement regretter que le nombre de circuits ne soit pas plus important.

Vincent



Certains passages rappellent furieusement F-Zero X. L'animation dans ces tunnels est aussi rapide, mais les détails graphiques sont plus nombreux.

Au pays des pingouins

Pen Pen ne partait de très «bonne palme» en proposant des courses de pingouins. C'est vrai quoi ! Pourquoi pas des courses de cha-

Huggy les bons tuyaux

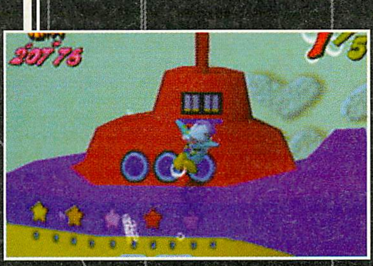
La première difficulté à surmonter lors d'une partie de Pen Pen, c'est l'aspect glissade. Il faut battre des nageoires en rythme pour prendre de la vitesse, puis maintenir le bouton A pour commencer à glisser à toute allure. Sous l'eau, la manipulation reste la même et il faudra encore appuyer en rythme sur le bouton A pour avancer. Par contre, il ne sera pas nécessaire de le maintenir. Sur la terre ferme, il suffira de pointer le curseur vers le haut pour avancer, le bouton B servant à sauter par-dessus les obstacles. Vous pourrez toujours donner des coups en appuyant sur X. Cette technique se révèle très pratique pour éliminer les concurrents qui auraient l'audace de vous doubler. Vous voyez, ça n'a rien de bien compliqué !











Les olympiades

La grande force et la grande originalité de Pen Pen, c'est de mélanger trois types d'épreuves sur un même circuit. Il combine des glissades, des courses à pied et de la natation. Sous l'eau et sur la glace, la manipulation reste sensiblemnt la même. A pied, les pingouins se déplacent beaucoup plus lentement et doivent sauter à certains moments pour éviter divers obstacles ou prendre de l'avance sur les autres concurrents. Ces différentes phases s'enchaînent sans temps mort et apportent des sensations uniques au joueur. Quel grand jeu ce Pen Pen !





meaux ? (Heu, je crois qu'ils l'ont déjà faite, au Japon !) ou des courses de vieux nains sadiques (mais non Mica, je ne parle pas de toi !). De plus, la majorité des images entrevues nous montraient ces étranges créatures en train de glisser sur la banquise. Rien de bien exaltant pour un testeur avide de nouveauté. Mais Pen Pen ne peut absolument pas se réduire à ces qualificatifs peu enthousiastes. Il nous plonge au coeur d'un univers enchanteur, un de ceux qui nous captivaient lorsque nous étions enfants (non Mica, là





Des courses spectaculaires

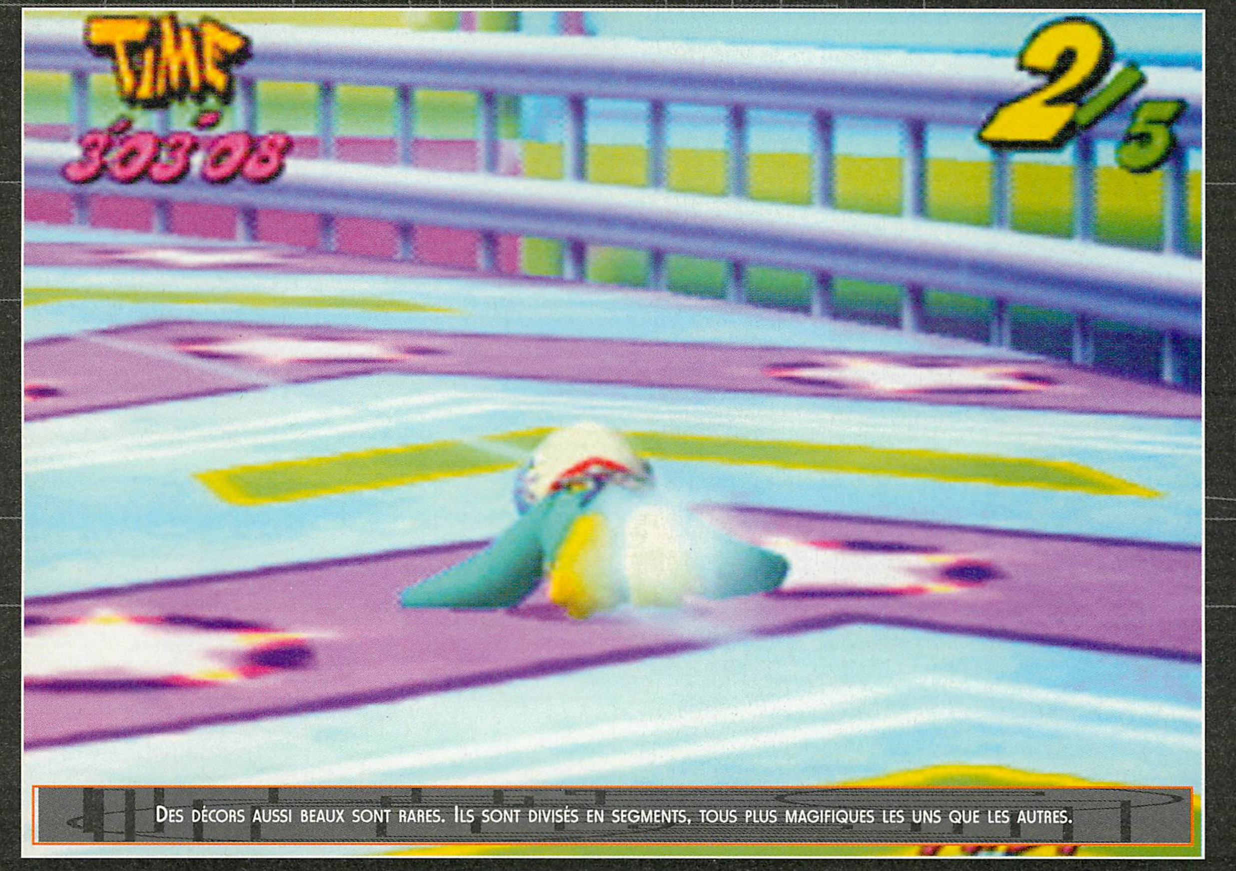
Il ne se passe pas un moment sans que quelquechose ne se produise dans Pen Pen. On a droit à des bifurcations, des manoirs hantés à traverser, ou des baignoires géantes remplies de bouteilles de shampooing. Bref, tout ce qu'il faut pour se sentir immergé dans un univers de délire où n'importe quoi peut arriver. Lorsque vous aurez terminé les quatre circuits, ces derniers se verront pourvus de nouvelles portions où de multiples pièges vous obligeront à donner le meilleur de vous-même. Il faudra faire preuve de dextérité pour sauter par dessus des cristaux géants ou éviter un troupeau de cochons sauvages (non, je n'ai pas fumé la moquette !).







«Difficile de décrocher du pad lorsque l'on commence une partie de Pen Pen. Les graphismes explosent tout ce que j'ai pu voir jusqu'à présent. Les textures sont belles et lisses (comme la peau d'une frêle jeune f...), et cela sans brouillard»



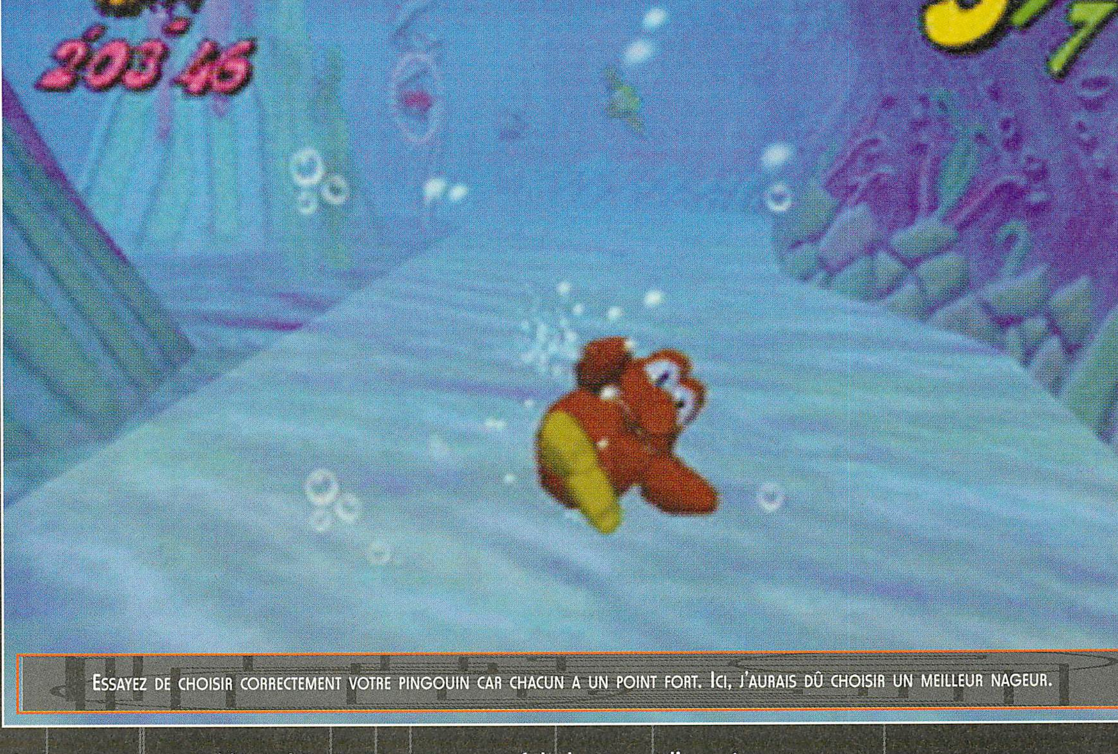
Des décors aussi beaux sont rares. Ils sont divisés en segments, tous plus magifiques les uns que les autres.

non plus je ne parle pas de toi !). Ce petit monde très coloré aurait pu vivre en toute quiétude, si une horrible rivalité n'avait pas poussé tous les pingouins à se lancer dans une compétition fratricide. Une compétition qui se rapproche, par son principe, d'un bon vieux triathlon.

On your marks ! Get set ! Go !

Pen Pen propose dans son principe de base quatre courses découpées en trois tronçons. Chaque tronçon se parcourt de manière différente. Parfois, il faudra courir et sauter (n'oubliez pas de donner quelques coups d'épaule en passant !), alors que plus loin, il faudra nager ou glisser. Ces trois manières de progresser expliquent le nom de Tri-Icelon (version imagée du triathlon, qui est un enchaînement de trois épreuves différentes). Les tracés sont plutôt sinueux (il semblent sortir tout droit d'une soirée un peu trop arrosée) et comptent de nombreux obstacles qui vous obligeront à faire preuve de rigueur. Avant de commencer une course, n'oubliez pas (ça peut arriver avec la grippe, n'est-ce pas Vincent ?) de sélectionner votre pingouin. Ces mignons petits personnages ont

tous un domaine où ils excellent. A titre d'exemple, Jaw est un nageur hors-pair, et Sparky glisse aussi bien qu'une paire de skis (une comparaison judicieuse, vous ne trouvez pas ?). Cela dit, ils possèdent aussi des faiblesses. Ballery est bien trop lourde pour nager rapidement, et Tina glisse comme une feuille de papier abrasif.



Essayez de choisir correctement votre pingouin car chacun a un point fort. Ici, j'aurais dû choisir un meilleur nageur.

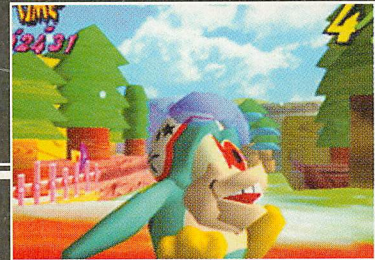
Adieu les longues soirées d'hiver !

Difficile de décrocher du pad lorsque l'on commence une partie de Pen Pen. Les graphismes explosent tout ce que j'ai pu voir jusqu'à présent. Les textures sont belles et lisses (comme la peau d'une frêle jeune f...), et cela sans brouillard (je connais un Mario qui a dû se retourner dans sa tombe) pour gêner votre champ de vision. Sans compter que les pingouins filent à une allure très satisfaisante (sauf lorsqu'ils essayent de marcher !), et sans se mettre à traverser les flancs de montagne (ou les polygones, c'est pareil !). Tout seul, et malgré la présence de l'habituel mode Time Attack, on se lasse assez vite des quatre courses. Même les tronçons supplémentaires à gagner qui augmentent la longueur des circuits, (et par la même occasion la difficulté), ne rattrapent pas tout. Heureusement, les programmeurs de chez Game Entertainment ont ajouté à Pen Pen un mode multi-joueurs si fabuleux que l'ennui ne risque plus de vous atteindre.

Un véritable cadeau de Noël

Jamais (depuis Micro Machines V3) je ne m'étais autant amusé en jouant à un jeu de course. Les sen-





Les replays

Ces ralentis n'ont rien à envier à ceux du magnifique Gran Turismo sur PlayStation. Ils sont dynamiques et exempts de bugs. On notera cependant quelques angles peu opportuns qui gâchent un peu la visibilité. Il est possible de changer les orientations de caméra en pressant les différents boutons d'action du paddle. Ce replay est le meilleur moyen d'apprécier les décors à leur juste valeur. On se rapproche vraiment de la qualité d'animation des derniers longs-métrages animés, et cela fait bien plaisir à voir.





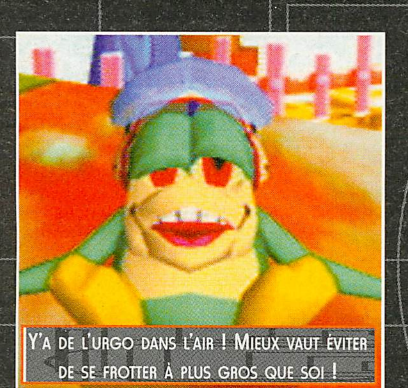
sations sont magiques avec le stick analogique (et malgré l'absence de vibration), et les parties s'enchaînent à un rythme effréné. D'un point de vue purement technique, Pen Pen est un joyaux dont la Dreamcast serait l'écrin. Il représente une vitrine technologique idéale pour la machine de Sega. J'avoue attendre avec impatience les prochains jeux sur ce support de rêve tant j'ai été impressionné par celui-ci. A quatre, vous prendrez un plaisir si grand que vos copines finiront par vous sortir le grand jeu pour tenter de capter votre attention (méfiez-vous des coups de balai mal placés !). Pen Pen Ti-Icelon est un achat indispensable pour tout possesseur de Dreamcast. Sur ce, je crois que je vais retourner me faire une petite partie (non Mica, tu ne jouera pas ! Eloigne-toi Vincent, ou ça va aller mal pour ta N64 !).

Alex





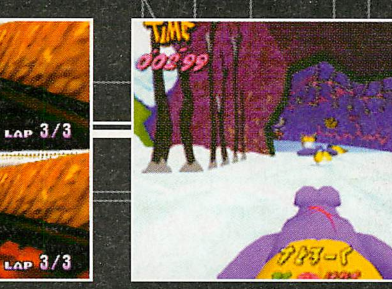
Jamais on avait vu de textures aussi fines et belles auparavant. L'effet de flou, souvent présent sur la Nintendo 64, n'existe pas sur la Dreamcast.



Y'a de l'urgo dans l'air ! Mieux vaut éviter de se frotter à plus gros que soi !



Le podium est le passage obligé pour les meilleurs joueurs. Ah, la joie de gagner une course d'une courte longueur !





LE COMPARATIF DE LA MORT !

Auparavant, la référence des jeux multijoueurs était Mario-Kart 64. Il n'aura pas fallu longtemps à Pen Pen pour me convaincre de sa qualité. Il est bien plus original et varié que son homologue de chez Nintendo. Graphiquement, Pen Pen explose Mario et tous les autres jeux qui auraient l'audace de se croire meilleurs que lui. A quatre, on s'amuse au moins autant, si ce n'est plus qu'avec le petit plombier. Seul avantage de ce dernier, la présence d'armes qui ajoutent un petit côté aléatoire assez agréable aux courses. En définitive, on peut dire que Pen Pen reste le Mario-Kart de la Dreamcast et qu'il mérite d'avoir autant de succès que lui.



17 Graphismes

La note s'explique par le fait que la machine nous réserve certainement encore bien des surprises. Cela dit, les textures de Pen Pen sont absolument somptueuses, avec une foultitude de détails. Les couleurs explosent à l'écran et plongent le joueur dans un univers de rêve. Mention spéciale à la maison hantée, qui vous rappellera les meilleurs dessins-animés de chez Disney.

16 Animation

Bien qu'il soit possible de repérer deux ou trois ralentissements au détour d'une course, l'animation est de manière générale très fluide. Les phases de glissade sont rapides et les personnages bourrés de petites attitudes hyper-drôles. Hélas, on est loin de la rapidité d'un F-Zero X.

16 Son

Indéniablement, il faudra attendre encore un peu avant d'avoir des musiques de grande qualité. Néanmoins, celles de Pen-Pen sont plus qu'entraînantes. Les bruitages sont drôles, mais manquent de digitalisations vocales. Il est clair que la Dreamcast peut encore mieux faire.

17 Jouabilité

Une fois que l'on a compris le principe, c'est un vrai plaisir de manipuler ces pingouins. Pen Pen vous demandera plus d'efforts qu'un Mario Kart, mais après, c'est le pied !

15 intérêt

C'est sans doute le petit point faible du jeu de Sega. Quatre circuits, c'est bien peu face à la concurrence. Heureusement, le mode multijoueurs est si prenant que ce titre ne quittera plus votre console. Il ne vous reste plus qu'à acheter une Dreamcast (à moins que ce ne soit déjà fait !) et à y introduire le CD de Pen Pen. Invitez quatre copains, et c'est parti !

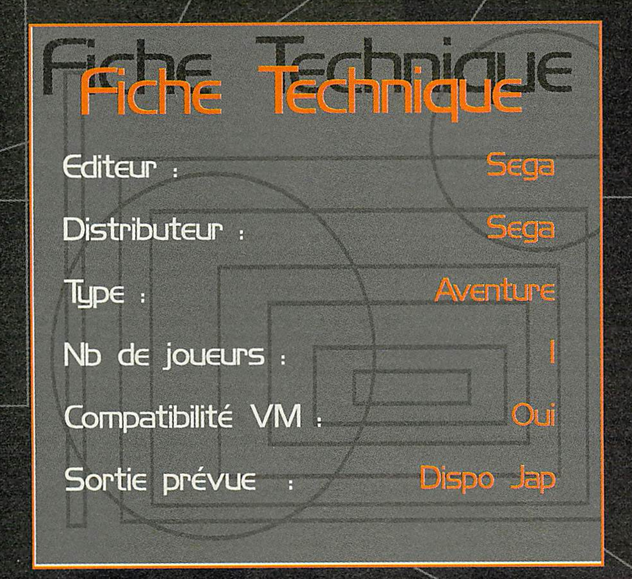
En Conclusion

Pen Pen est aussi indispensable à la Dreamcast que Mario Kart à la N64. Un achat incontournable.

91 %

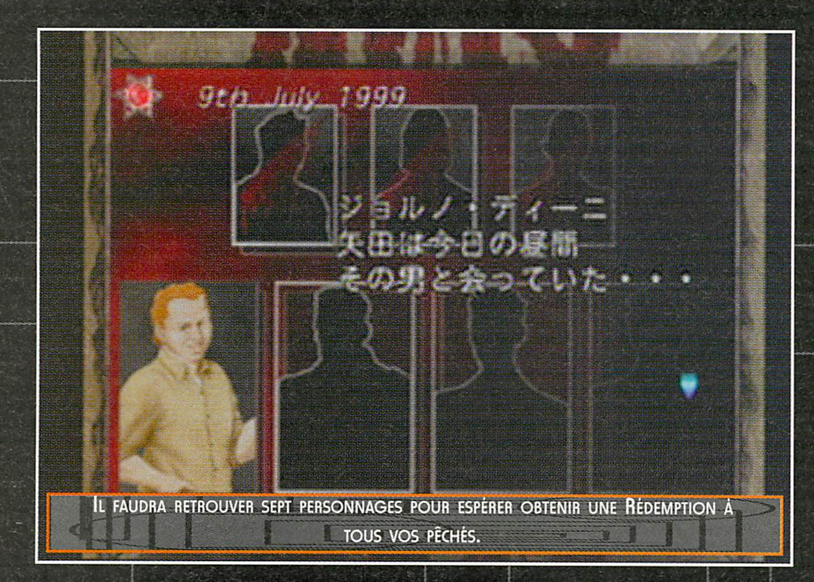
July

Les romans interactifs sont des produits répandus au Japon. Bien que très limités sur le plan action, ils proposent généralement des scénarios bétons. July ne fait pas exeption à la règle en plongeant le joueur dans une sombre histoire qui tente de nous décrire les derniers jours du monde à l'aube de l'an 2000. Malgré des dialogues et des textes entièrement en japonais, on accroche rapidement à cette aventure fantastique, pour peu que l'on soit un amoureux d'enquête s policières. Avec ce type de jeu, Sega positionne directement sa console dans la lignée de la PC Engine de Nec. Mais July peut-il vraiment intéresser un public européen ?

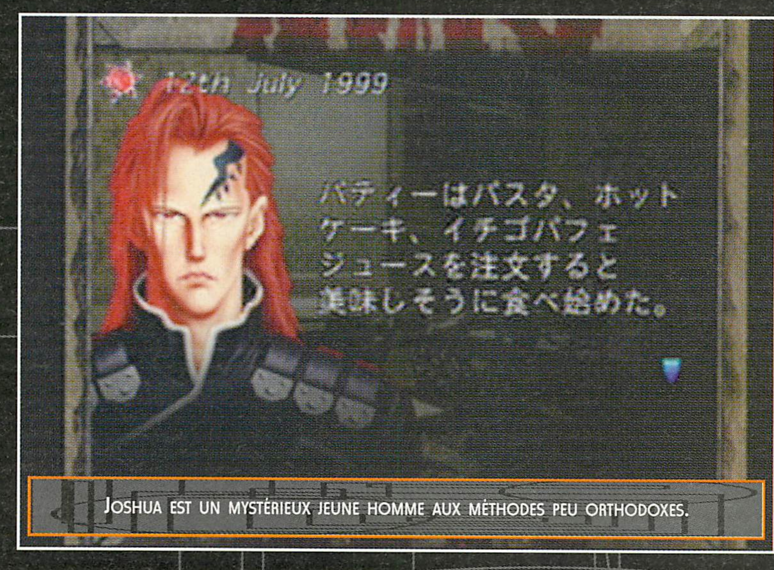


Fiche Technique

Editeur :	Sega
Distributeur :	Sega
Type :	Aventure
Nb de joueurs :	1
Compatibilité VM :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Jap



Il faudra retrouver sept personnages pour espérer obtenir une Rédemption à tous vos pêchés.



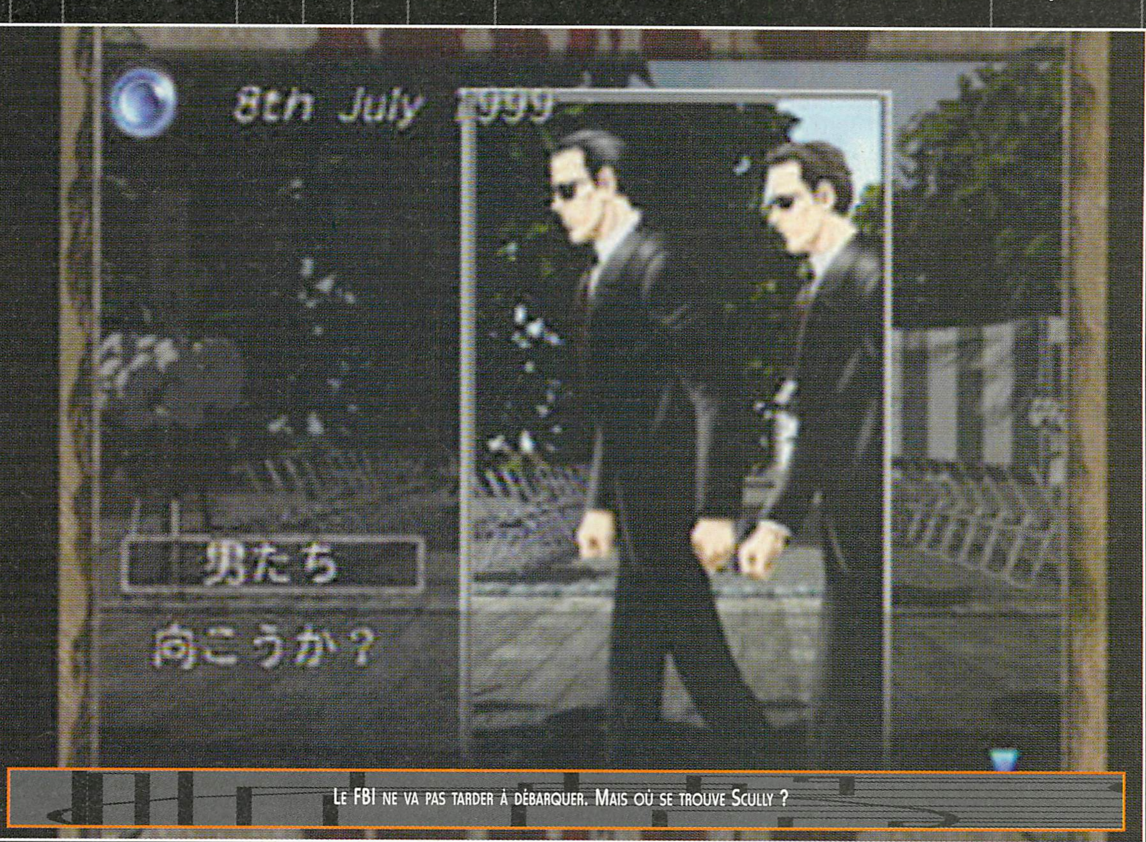
Joshua est un mystérieux jeune homme aux méthodes peu orthodoxes.

«Il vaut mieux avoir de la patience, ou parler couramment le japonais pour se lancer dans un jeu comme July. En effet, il est principalement constitué d'images fixes et de textes en langue nippone. Rien de bien exaltant pour un français détestant la japanimation ou un gamin de 12 ans cherchant un peu d'action.»

A l'aube de l'an 2000, deux personnages aux motivations secrètes vont tenter de faire échec au malin. Ils auront pour lourde tâche d'empêcher la fin du monde. Leur étrange aventure débute après l'explosion d'un bâtiment en plein centre-ville. Ce sanglant attentat semble lié à une société spécialisée dans les produits industriels, la NAX. Quels troublants secrets cachent les dirigeants de cette firme ? A travers le témoignage des survivants de l'explosion et les indices délivrés par les proches des victimes, Makoto, la jeune lycéenne, et Joshua, un mystérieux garçon, vont devoir faire échec à un complot aux implications nombreuses. Ce scénario très prenant est fortement teinté des textes de l'Apocalypse que l'on trouve dans la Bible.

Une enquête très spéciale

Il vaut mieux avoir de la patience,



Le FBI ne va pas tarder à débarquer. Mais où se trouve Scully ?

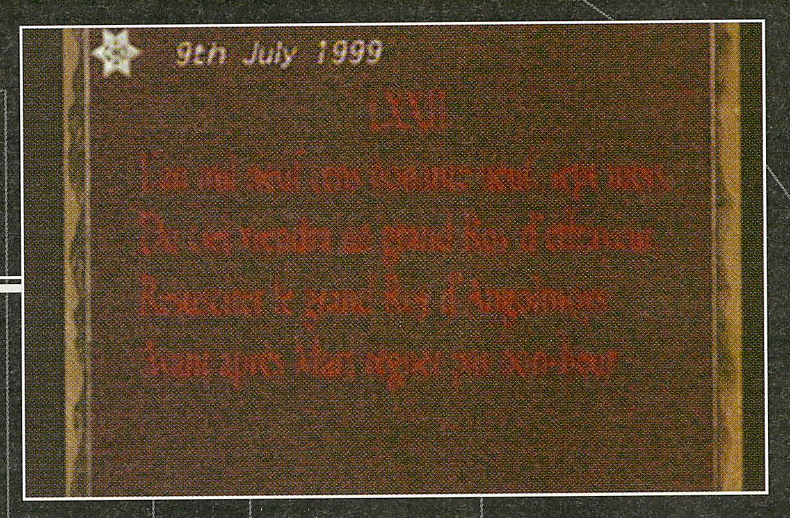
AVIS

ENon, vraiment, je ne vois pas ce que fait un tel jeu sur Dreamcast. Pour voir des images fixes et du texte, je doute qu'il soit nécessaire d'utiliser une console 128 bits aux capacités monstrueuses. De toute manière, je n'ai rien compris au scénario, puisque tout est en japonais. Bref, July est d'un intérêt vraiment très limité, même si je suis convaincu que l'intrigue doit être extrêmement prenante.

Vincent

Des persos importants

Certains personnages vous seront d'une grande utilité pour résoudre les énigmes les plus vicieuses. Ici, une camarade de classe de Makoto pourra utiliser la disquette que vous aurez trouvée dans un appartement délabré.

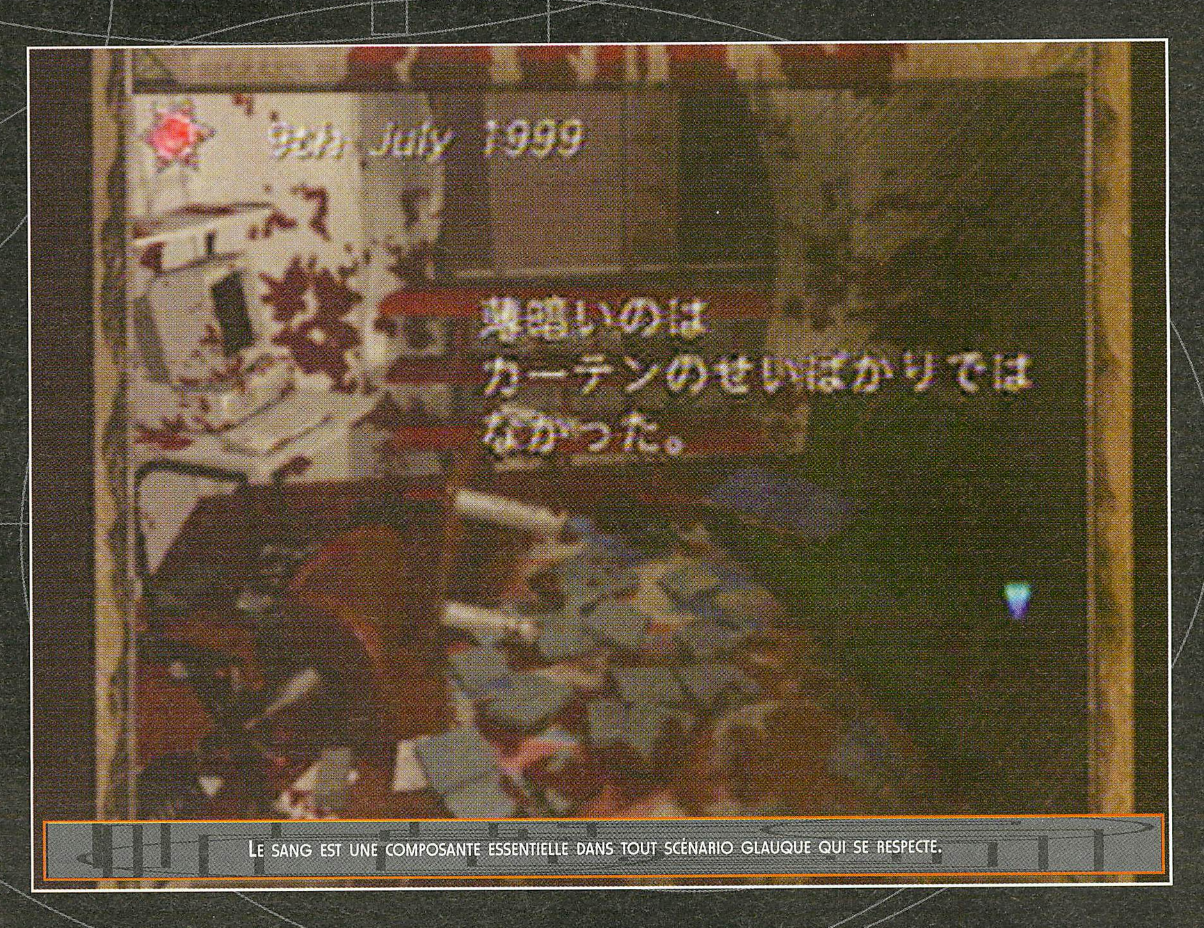




ou parler couramment le japonais pour se lancer dans un jeu comme July. En effet, il est principalement constitué d'images fixes et de textes en langue nippone. Rien de bien exaltant pour un joueur français détestant la japanimation ou un gamin de 12 ans cherchant un peu d'action. July est comme un polar sur papier, à la différence près que l'on peut interagir sur le cours de l'enquête, et ainsi pousser les deux héros à prendre des décisions qui influenceront la fin. La prise en main, malgré la barrière linguistique, est vraiment bonne. Aucun menu compliqué. Vous choisissez un dossier d'enregistrement (une File), puis un des deux personnages (Makoto ou Joshua) pour débuter l'aventure. Un plan quadrillé s'affiche à l'écran. Il faudra déplacer un curseur sur les différentes cases apparaissant en surbrillance pour choisir sa destination. Chaque destination donne droit à plusieurs phases de dialogue faisant avancer l'enquête. Faites attention, dans ces mêmes dialogues, les indices sont représentés par des chiffres ou des mots en anglais (ex : Judas, Sexless ou 500). Les étapes sont découpées en journées (l'histoire commence le 7 juillet 1999) qui vous rapproche au fur et à mesure de la fin du monde.

Un titre digne de Nostradamus

Parfois, quelques cinématiques en images de synthèse viennent rompre la relative monotonie des dialogues. C'est d'ailleurs l'un des plus gros points faibles de July. Sur un support CD aussi puissant que la Dreamcast, on était en droit d'espérer des images somptueuses. Or, on n'assiste qu'à des centaines et des centaines de dialogues avec de magnifiques écrans fixes pour toile de fond. Même si l'histoire est prenante, l'interface très accessible, les musiques superbes et la durée de vie conséquente, ce produit ne



Le sang est une composante essentielle dans tout scénario glauque qui se respecte.



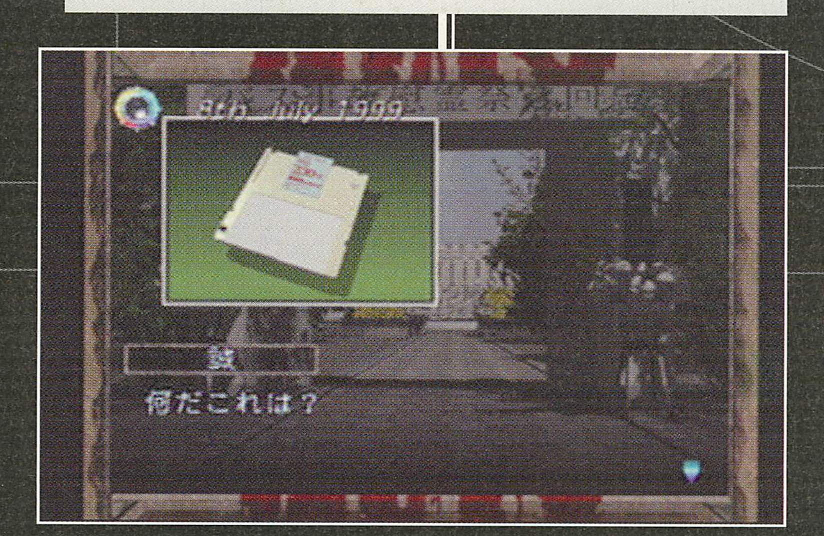
Makoto est une lycéenne en quête d'une vérité qui pourrait détruire notre monde.

fera pas vendre de Dreamcast. A moins d'être un Otaku ou un cinglé de la PC Engine comme moi, songez plutôt à acquérir Pen Pen ou Virtua Fighter 3.

Alex

Les indices essentiels

Vous aurez souvent accès à des indices qui vous seront utiles par la suite. Comme par exemple une disquette d'ordinateur trouvée dans un appartement délabré. Pour l'utiliser, il faudra fouiller un appartement voisin et repérer un mot de passe inscrit sur un calepin téléphonique. Ces indices s'utilisent tous de manière très logique. Le japonais ne vous bloquera donc que très rarement. Malheureusement, il vous arrivera de passer à côté de quelques objets en allant trop vite. Ces oublis influenceront grandement la suite de vos pérégrinations. Tâchez dêtre vigilant !











14 Graphismes

La note prend en compte la puissance de la machine (elle est ici très mal exploitée !) et le fait que le jeu se compose presque intégralement d'écrans fixes. Dommage que les cinématiques n'aient pas été plus nombreuses. Cela dit, le design général de July est excellent.



17 Animation

On ne peut pas noter ce qui n'existe pas. Les programmeurs auraient dû rajouter des phases d'action. Enfin, il ne faut pas trop en demander.

17 Son

Les symphonies sont d'un niveau exceptionnel. Elles collent magnifiquement à l'action. On se retrouve, grâce à elles, plongé au coeur d'une enquête digne de la série X-Files. Les bruitages sont très bons et apportent beaucoup à l'ambiance. Malheureusement, les digitalisations vocales sont totalement absentes de l'aventure.



14 Jouabilité

L'interface est des plus simples, mais le japonais en rebutera plus d'un (c'est normal !). L'utilisation d'une carte quadrillée se révèle très efficace.

12 interet

Cette note est une moyenne entre l'intérêt que peut avoir July pour un fan de japanimation (14/20) et celui que peut y trouver un joueur européen. Sachez que terminer le jeu vous demandera au moins une vingtaine d'heures.

En Conclusion

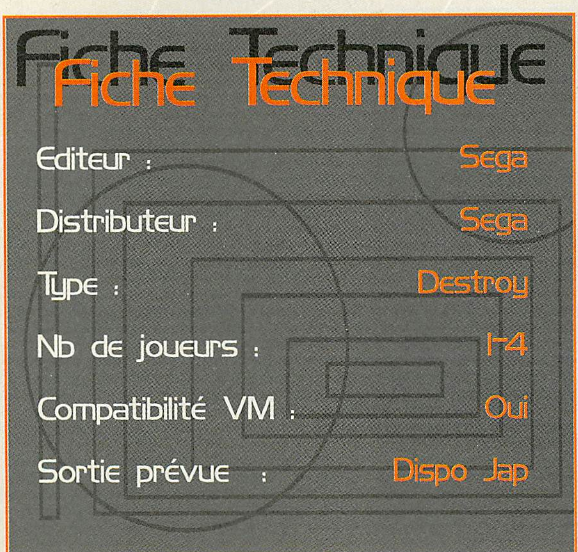
July est un produit typiquement japonais qui saura trouver son public parmi les fanas de Japanimation.



80 %

Godzilla

Après un ravage plutôt modéré au cinéma, Godzilla débarque sur Dreamcast. Le moins que l'on puisse dire, c'est que contrairement à la réputation du terrible monstre, le jeu ne casse pas des briques. Si le soft proposait, à l'origine, un principe similaire à celui de Rampage, le résultat final frôle la fumisterie !



Fiche Technique

Editeur :	Sega
Distributeur :	Sega
Type :	Destroy
Nb de joueurs :	1-4
Compatibilité VM :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Jap

TESTS



Lorsque Godzilla prend cette pose, c'est qu'il pousse son cri de guerre. Inutile, me direz-vous. Eh bien non ! Car en même temps, il se régénère !



Maintenant vous savez ce que ressent un immeuble à l'approche de Godzilla. Impressionnant non ? Heureusement, là c'est vous qui avez le «beau» rôle.

«Il vous faudra vous battre contre une terrible armée constituée de deux tanks et un hélico, que vous aurez plutôt intérêt à laisser venir s'écraser sur vous plutôt que d'essayer, en vain, de les détruire.»

Tout d'abord, lorsque vous commencerez à jouer, vous aurez la mauvaise surprise de constater qu'en plus d'être d'une lourdeur inimaginable, votre reptile est très très lent et difficilement maniable. Si vous avez le courage de continuer, il vous faudra alors piétiner tout ce que vous apercevez. Après avoir bien rigolé sur la façon dont s'écroulent les immeubles, il vous faudra vous battre contre une terrible armée constituée de deux tanks et un hélico, que vous aurez davantage intérêt à laisser venir s'écraser sur vous plutôt que d'essayer, en vain, de les détruire. Une fois que vous aurez anéanti la ville à 100%, après avoir cherché pendant une heure le dernier arbre qui représente le pourcentage manquant, vous pourrez enfin partir à l'assaut du second niveau, où autant de fun vous attend.



Les angles de caméras sont gérés par la console et vous ne pouvez absolument pas les diriger. Alors évidement il arrive de ne plus rien voir et de ne plus savoir où aller. Très pratique !!

Avis

Est-ce un jeu ou est-ce le meilleur moyen de chercher une excuse pour se suicider. Sega vient de réaliser un exploit qui marquera les annales des jeux vidéo : éditer le plus mauvais jeu qui soit. Inintéressant, lent, bête et méchant, ce pauvre Godzilla méritait mieux..

Alex



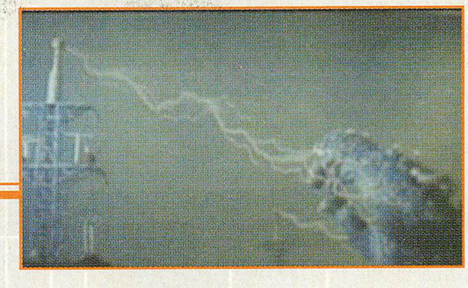
C'est sur cet écran que vous devrez choisir votre monstre destructeur. Au départ vous n'aurez que deux persos. Progressez dans le jeu et vous en gagnerez de nouveaux.

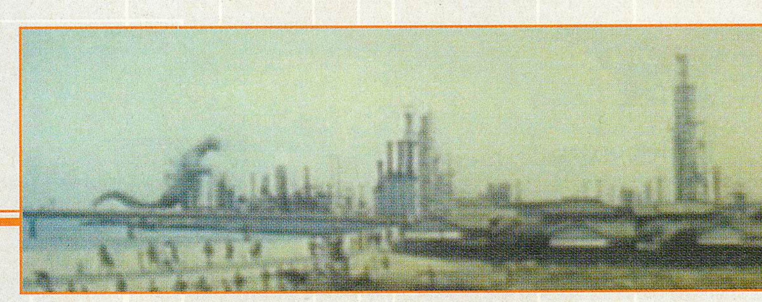
Peut mieux faire...

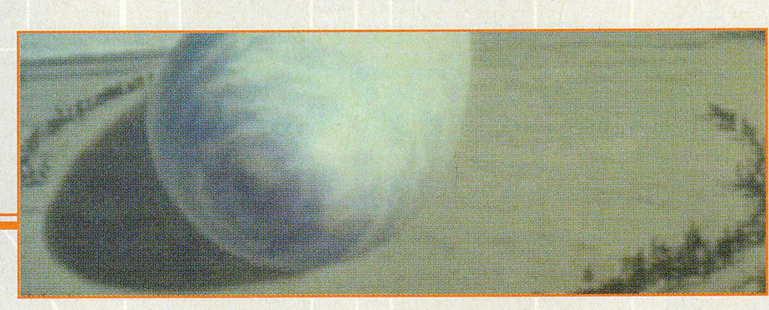
Vous l'aurez compris : Godzilla est une daube absolue. Le principal intérêt du jeu devait être la destruction en masse. Or, lorsque vous détruisez un immeuble, ce dernier éclate en petits cubes et s'enfonce dans le sol, accompagné d'une fumée aussi petite que ridicule. Ne vous attendez pas non plus à voir circuler des véhicules ou à entendre crier des civils en panique, il n'y en a pas ! En effet, à part un tank et un hélico ici et là, le jeu est totalement vide, rien

Arrête ton cinéma !

Dans le menu des options vous aurez accès à une mini-vidéothèque vous présentant les bandes-annonces des films de Godzilla réalisés entre 1954 et 1970. Parmi celles ci, vous trouverez Godzilla Vs King Kong, Mothra Vs Godzilla, Invasion Planète X, Le fils de Godzilla, et bien d'autres encore. Si la réalisation de ces films est plus qu'obsolète de nos jours, ils satisferont tout de même les fans. Notez que ces bandes-annonces seront disponibles au fil de votre progression dans le jeu.







ne bouge ! Même pour votre monstre, le terme «bouger» semble exagéré, disons qu'il essaye, tant bien que mal, de se mouvoir. Autre débilité profonde : votre reptile a la possibilité de se régénérer, et de ce fait il est impossible de mourir si l'on ne le fait pas exprès. Inutile de vous préciser que l'intérêt est quasiment inexistant. Je dis quasiment, car Godzilla Générations a au moins un avantage, celui d'être un excellent somnifère. Regardez quelqu'un y jouer pendant dix minutes, et déjà vos paupières se feront lourdes. Ce ne sont pas les bandes-annonces disponibles qui relèveront le tout, car ces dernières présentent les multiples versions de Godzilla que du cinéma japonais. Remarquez, l'aspect très Spectroman de celles-ci vous feront mourir de rire. Que dire de plus sur cette abjection ludique qui fait soi-disant partie des softs destinés à imposer la Dreamcast sur le marché ?

Un jeu pour les cinéphiles

Même si je vous annonce que plusieurs monstres, issus des différentes versions du film, sont sélectionnables, je ne pense pas que cela puisse motiver votre curiosité. Alors je me contenterai de dire que ce soft semble directement destiné à un public japonais, en raison de son environnement, qui est beaucoup plus proche du Godzilla des années 50, cher au coeur des japs, que de la dernière version réalisée par Emmerich.

Nicolas

Admirez le réalisme des immeubles en train de s'écrouler. Pfff ! Ça me rappelle l'époque où je jouais aux Legos, mais en moins amusant.





10 — Graphismes

C'est très décevant pour de la Dreamcast. On attendait quelque chose de grandiose avec de grosses explosions, des effets de lumière époustouflants, ben non ! Même la texture du reptile est affreuse.

3 — Animation

C'est une catastrophe ! Godzilla est lent et difficilement maniable. Le moindre déplacement est un vrai calvaire. N'essayez même pas de viser quoi que ce soit, c'est impossible.

14 — Son

Les musiques reprennent les thèmes les plus célèbres de la série. Elle sont de très bonne qualité et constituent le point fort du jeu. En revanche, les bruitages sont médiocres.

3 — Jouabilité

On s'amuse trente secondes, après on s'ennuie, puis on s'endort...

3 — interet

Godzilla est le type de jeu que l'on oublie très rapidement. Ne l'achetez pas, vous vous en mordriez les doigts.

En Conclusion

Les japonais vont adorer.

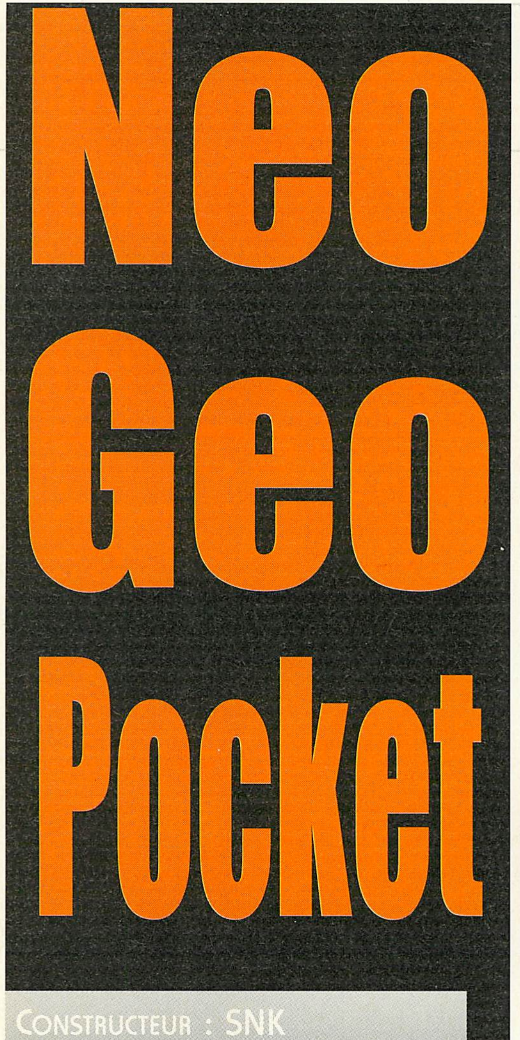
40 %

NEO GEO POCKET





A l'heure où Nintendo lance la deuxième génération de Game Boy, qui pour l'occasion s'est enrichie de la couleur, SNK, la firme japonaise spécialiste de l'arcade ,contre-attaque en sortant la NeoGeo Pocket. Celle-ci, contrairement à sa concurrente, ne dispose pas de la couleur, mais propose bien d'autres avantages.



Constructeur : SNK
Microprocessuer : 16 bits
Support : Cartouche
Prix : 589 F

En effet, la NeoGeo Pocket a été conçue autour d'un processeur 16 bits, ce qui lui permet d'afficher des graphismes très fins et détaillés d'une qualité incomparable à ceux de la Game Boy. Elle dispose également d'une option link pour jouer à plusieurs ainsi que de deux piles d'alimentation dont une de sauvegarde (fournies). L'autre immense avantage de la NeoGeo Pocket réside dans sa taille. Il est évident que «Pocket» est le nom qui lui convient, car elle tient dans toutes les poches. Jugez plutôt : la longueur de l'appareil est de 12 cm, pour une largeur de 7 cm et une épaisseur de 2 cm. Du coup elle est non seulement très facile à transporter, mais aussi très légère: elle ne pèse que 160 grammes, piles incluses. Tout cela est bien joli, me direz-vous, mais quel rapport y a-t-il entre la SNK portable et la nouvelle bombe de Sega : la Dreamcast ? Eh bien, vous aurez sûrement remarqué que des relations privilégiées se sont installées entre les deux firmes ces dernières années. En effet, dès qu'un jeu SNK était adapté sur consoles, la Saturn était le premier support à en bénéficier. De plus, les adaptations étaient de bien meilleures qualité que sur des consoles plus performantes. Sega et SNK ont donc pu constater qu'ils bénéficiaient d'un public commun qui était heureux de pouvoir profiter en premier des hits d'arcade SNK. Bon nombre de SNK-fans se sont d'ailleurs tournés vers la Saturn, qui leur proposait les meilleurs adaptations de leurs titres fétiches (la NeoGeo et ses logiciels étant très chers et réservés à une certaine élite). Sur ces considérations, Sega et SNK ont donc décidé de travailler ensemble par le biais de leur nouvelles technologies. Cela se traduira tout simplement par une compatibilité entre les deux machines, qui permettra, en reliant les deux consoles, de faire fonctionner des jeux Dreamcast sur la Pocket. Pour cela, la NeoGeo Pocket disposera d'une cartouche spéciale permettant de télécharger les softs. Bien entendu, la réalisation sera fonction des capacités de cette dernière, ne vous attendez pas à la transformer en une Dreamcast portable. La NeoGeo Pocket est disponible en 8 coloris différents : bleu, noir ou chrome, en passant par le ton camouflage, pour un prix avoisinant les 549 Francs.





Nicolas

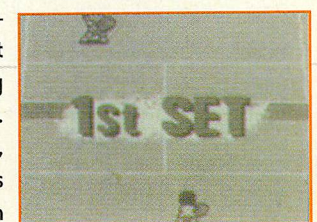
King of Fighters R-1



Le titre le plus célèbre de la firme SNK, j'ai nommé King Of Fighters, est un des premiers jeux disponibles. Est-il besoin de rappeler que c'est un jeu de combat qui regroupe les principaux héros des softs SNK, un peu à la manière d'un Marvel Vs Street Fighter ? Dans ce nouvel épisode, indépendant et spécialement développé pour la Pocket, le principe de base, qui consistait à se battre par équipes de trois, a été abandonné pour des raisons de mémoire évidentes. Ainsi vous combattrez un contre un après avoir choisi votre personnage parmi les 13 disponibles. Chacun dispose d'une bonne poignée de coup spéciaux et de deux furies. La réalisation est très soignée, les décors et les sprites, en SD, sont surprenants de finesse. L'animation n'est pas en reste, ce qui procure au jeu une incroyable fluidité. Que les amoureux de Mai, les admirateurs de Kyo, Ryo et autres Joe Higashi se réjouissent, KOF est le meilleur jeu de combat sur portable à ce jour.

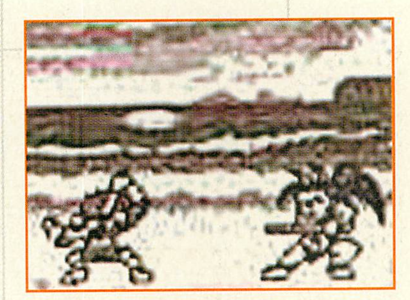
Pocket Tennis

Voici un petit jeu de tennis aussi simple que sympathique. Doté d'une jouabilité à toute épreuve, il remplacera sans problème vos parties de Tetris pendant les transports. Pas de règle particulière, pas de difficulté rebutante, Pocket Tennis a été conçu pour que vous puissiez y jouer pendant des heures sans vous lasser. Le soft bénéficie d'une excellente réalisation, et propose un nombre important de tournois différents. De longues heures de bonheur en perspective...



Samourai Spirit

Après King Of Fighters, c'est au tour de Samouraï Spirit, plus connu en France sous le nom de Samouraï Showdown, d'être adapté au format Pocket. Cette version s'inscrit directement dans la lignée du numéro quatre de la série, le dernier en date. Parmi les 11 personnages disponibles, vous aurez le plaisir de retrouver Haomaru, Genjuro, Ukyo, Hanzo, ou encore Nakoruru. La réalisation du soft semble égale à celle de KOF et propose des décors très travaillés. Le jeu n'étant pas encore terminé, il vous faudra attendre un petit moment avant de pouvoir vous jeter dans les duels sanglants de Samouraï Spirit. Mais comme souvent avec SNK, ça vaut le coup d'attendre.



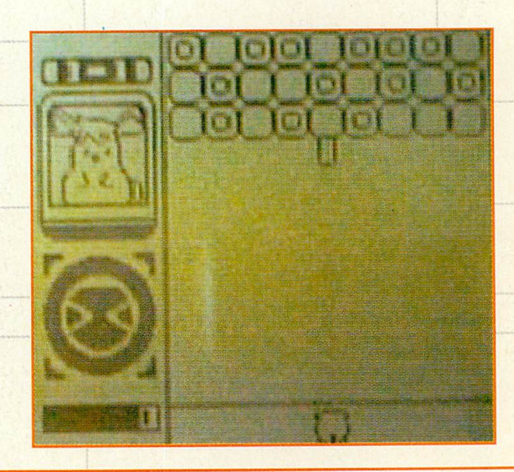
Melon-Chan No Seichou Niiki



Voici un jeu qui n'a aucune chance de faire fureur en France. Imaginez un Tamagochi où vous auriez, en plus, la possibilité de faire enquêter votre petite bébête ! C'est exactement ce que propose Melon-Chan. Vous dirigez une petite fille qu'il faut faire dormir, manger, étudier, mais qui peut également rencontrer des gens, faire des courses... Un soir, alors qu'elle se couche, elle remarque une étoile dans le ciel, elle trouve ça bizarre et décide de mener l'enquête ! Vous, vous êtes là pour l'aider dans son aventure.

Tsunage De Ponn

Rien de spécial au sujet de ce Tetris-like, dans lequel le principe n'est pas de faire tourner et d'assembler des formes géométriques tombant du haut de l'écran, mais de relier des figures identiques grâce à des tubes que vous créez à volonté. Comme d'habitude avec ce genre de jeu, certains y passeront des heures et des heures, alors que d'autres n'y trouveront aucun intérêt. Sachez quand même que le soft propose de nombreux modes de jeu différents. Je suppose que les amateurs y trouveront leur compte.



...Dernière minute...

La NeoGeo Pocket dispose d'un traducteur de langage, cela signifie que vous pourrez régler la console en anglais ou en japonais. Si cela permet de naviguer dans le menu des options de façon plus simple, nous ne sommes pas certains que cette traduction s'applique aux jeux. L'exemple typique est Melon-Chan, qui même lorsque la console est réglée en anglais affiche des dialogues japonais. Autre nouvelle plutôt surprenante, SNK est actuellement en train de développer une version couleur de sa NeoGeo Pocket, alors que la version monochrome est à peine disponible ! C'est à n'y rien comprendre...

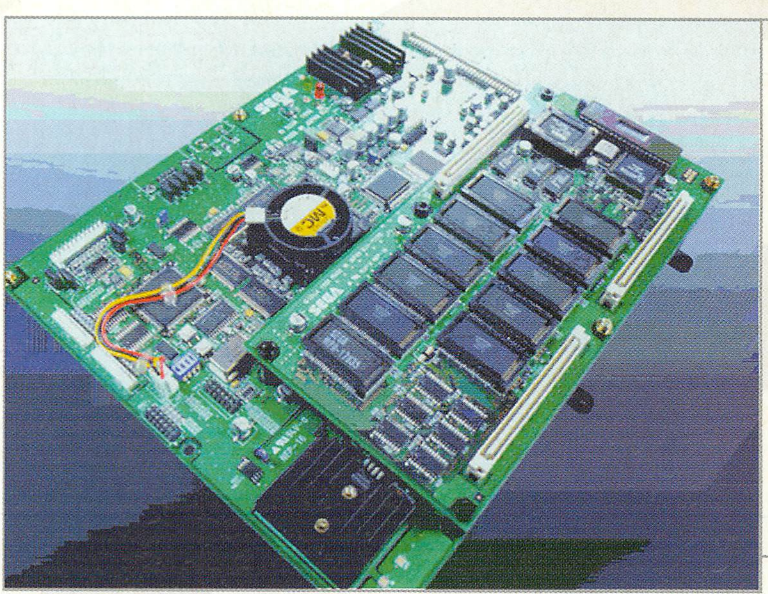
ARCADE

La NAOMI

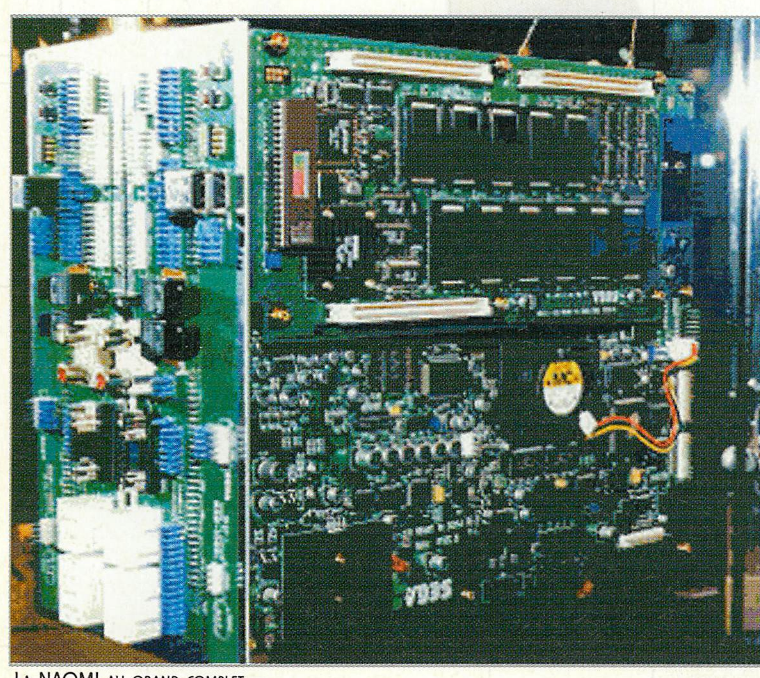
Lors de la sortie de la carte Model 3 en arcade, Sega avait fait de nombreux envieux. La borne était alors la plus puissante du marché, mais également la plus chère. Aujourd'hui, Sega sort sa nouvelle arme secrète, la NAOMI.

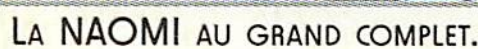
Fred

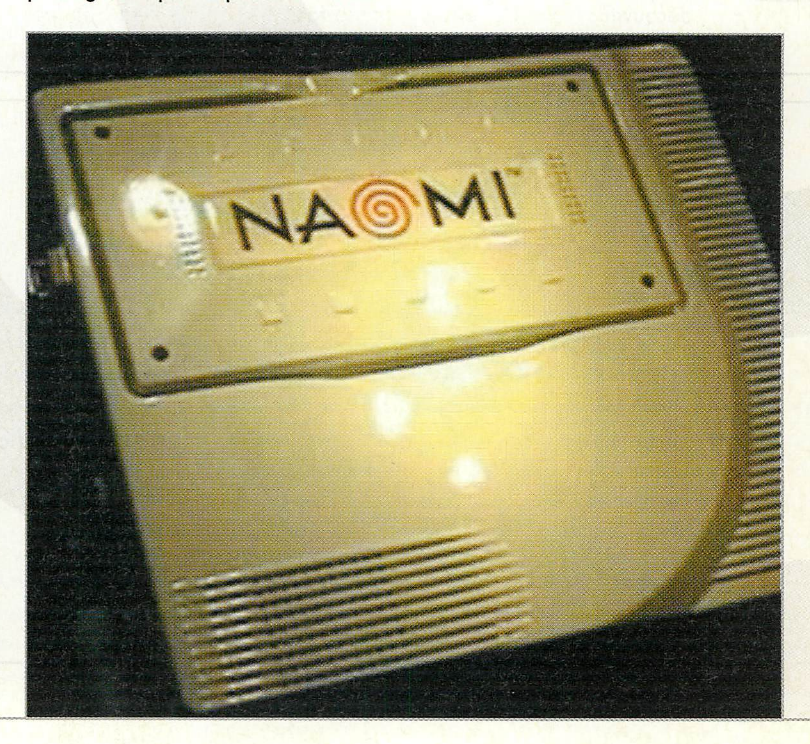
Avec la Dreamcast, Sega tourne une nouvelle page de son histoire. Exit les 32 bits, bonjour, la Dreamcast. La puissance de cette console est telle qu'elle dépasse largement toutes ses concurrentes. Sega a donc sauté sur l'occasion pour remplacer la carte Model 3, impressionnante au niveau des résultats, mais beaucoup trop chère. Cette borne nouvelle génération est désignée sous le nom de code NAOMI : New Arcade Operation Machine Idea. La NAOMI et la Dreamcast sont comme des sœurs jumelles. Cette machine est architecturée autour d'une Dreamcast légèrement modifiée. La NAOMI utilise le même processeur central (SH-4), le même processeur graphique (Power VR 2) et le même processeur sonore (Yamaha). La principale différence entre les deux machines réside dans la taille de la mémoire. La NAOMI contient deux fois plus de RAM graphique et principale que la Dreamcast. Comparée à cette dernière, la NAOMI possède 32 MB pour la RAM principale et 16 MB pour le Power VR2. Cette différence s'explique par l'absence de lecteur CD. Pour pallier ce manque, la NAOMI a besoin de beaucoup plus de mémoire pour stocker les données. La NAOMI est un atout stratégique de taille pour Sega. La compatibilité des deux systèmes permettra à Sega de réaliser des conversions en un temps record. Un des responsables de Sega France a d'ailleurs avoué que l'on pouvait s'attendre à voir débarquer les jeux NAOMI sur Dreamcast seulement quelques semaines après leur sortie en salle. Compte tenu des capacités de la NAOMI, de nombreux autres développeurs s'intéressent à ce hardware. Une vingtaine de sociétés auraient déjà signé des accords avec Sega pour réaliser des jeux sur cette machine. On peut déjà citer des noms aussi prestigieux que Capcom et Tecmo avec Power Stone et Dead or Alive 2 +. Entre la Dreamcast et la NAOMI, une grande histoire d'amour commence.



Même mise à nu, la NAOMI est impressionnante.


La NAOMI au grand complet.





Les bornes

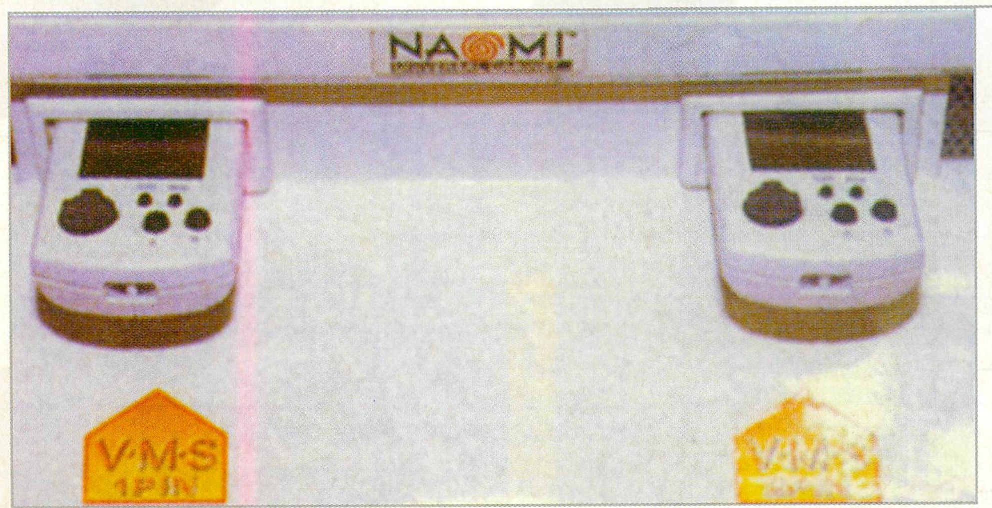




Sega a toujours habillé ses bornes d'arcade avec divers accessoires. La NA OMI n'échappe pas à la règle. Elle sera disponible en plusieurs versions. En plus des modèles classiques, où le joueur est debout, il existera des versions avec des sièges simples ou doubles, accessoires indispensables pour les jeux de voitures. Même avec ces éléments, la NAOMI reste moins chère que la carte Model 3. La raison est simple. Avec une NAOMI, inutile de changer de borne comme pour le Model 3. Il suffit de remplacer la ROM contenue dans l'appareil pour changer de jeu. A cela vient s'ajouter le prix de la borne :10 000 francs pour la NAOMI, contre 100 000 francs pour un Model 3. Les possesseurs de salles d'arcade plébiscitent déjà le système en raison de son prix de revient extrêmement faible.

Le petit plus de la NAOMI™

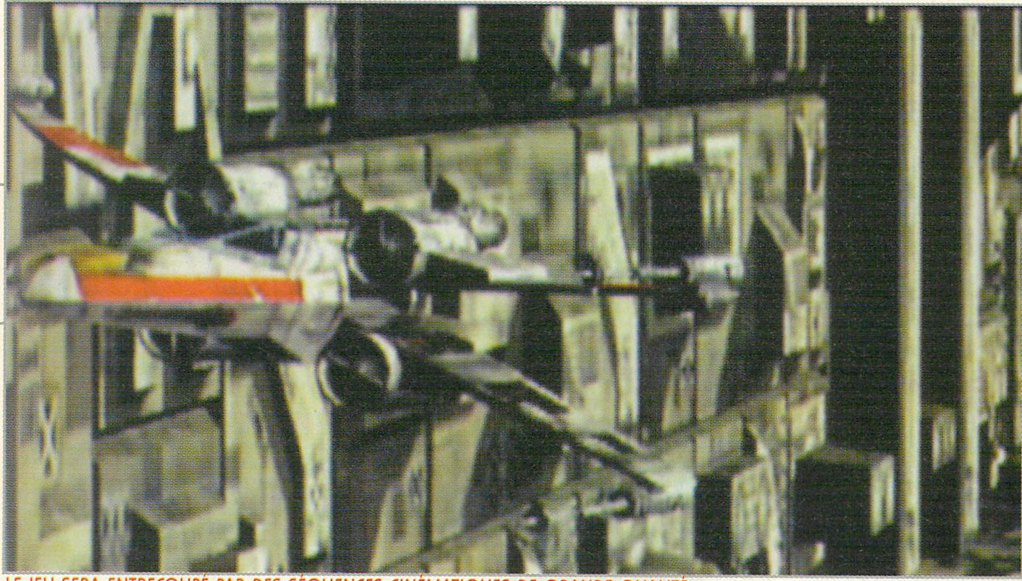
Sur le devant des bornes NAOMI, vous pourrez découvrir plusieurs petits interstices, destinés à recevoir la carte mémoire de la Dreamcast. Le VM, Visual Memory, vous permettra de sauvegarder des scores ou des parties sur NAOMI et de continuer le jeu chez soi sur Dreamcast. De cette façon, la boucle sera bouclée. Vous pourrez jouer chez vous, dans la rue et dans les salles d'arcade.



Sur chaque borne d'arcade NAOMI, vous pourrez insérer la carte mémoire de la Dreamcast pour sauvegarder vos performances.



ARCADE



LE JEU SERA ENTRECOUPÉ PAR DES SÉQUENCES CINÉMATIQUES DE GRANDE QUALITÉ.

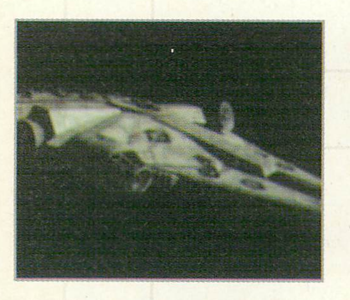


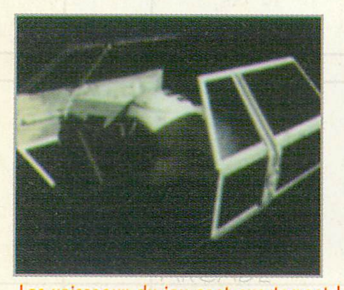
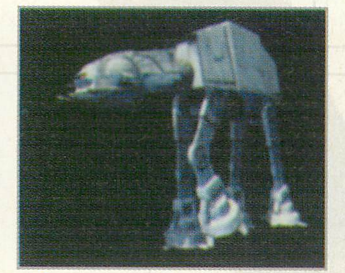
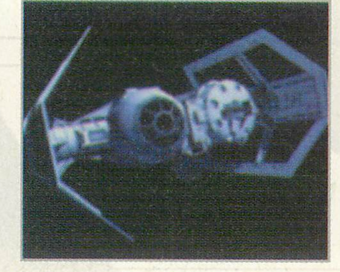


Star Wars Trilogy

Avec l'annonce de la sortie cinéma de Star Wars : The Phantom Menace prévue pour le 21 mai aux USA, Sega se devait de réagir en proposant un jeu digne du plus grand des chevaliers Jedi. Il était une fois, dans une galaxie lointaine... Fausse suite de Star Wars Arcade, ce jeu est l'oeuvre de l'AM Annex, à qui l'on doit des titres majeurs comme Sega Rally et Sega Touring Car. Heureusement, ce nouveau jeu de tir issu de l'univers de George Lucas n'a rien à voir avec son prédécesseur. Ici, vous incarnez un jeune pilote de la Rébellion qui ressemble étrangement à un certain Luke Skywalker. Et croyez-moi, votre périple ne sera pas de tout repos. Vous revivrez toutes les plus grandes séquences de la plus célèbre des trilogies. A commencer par l'attaque de quadripods impériaux (les fameux ATAT !) sur la planète Hoth. Puis viendra le temps des combats spatiaux face à une multitude de chasseurs TIE. Si la victoire vous sourit, vous aurez la possibilité d'affronter les énormes destroyers stellaires de l'Empire. A vous les joies de la destruction massive ! Si tout cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours aller faire un tour sur la planète Endor pour une mémorable poursuite en Speeder Bike (ah, les fabuleuses motos volantes !). Mais Sega a gardé le meilleur pour la fin avec l'attaque de l'Etoile Noire (la Dark Star), qui vous mènera jusqu'à la tranchée qui fit d'un jeune fermier le célèbre héros que l'on connaît. Le concepteur japonais annonce même un duel au sabre-laser contre Dark Vador en personne (j'en vois qui salivent déjà !). Chaque niveau sera entrecoupé d'une séquence cinématique en images de synthèse du plus bel effet. Malgré une action limitée par une 3D pré-calculée qui détermine vos mouvements, vous en prendrez plein la vue avec des graphismes qui tendent à se rapprocher de la qualité des films. Vos actions auront une incidence sur le jeu, les missions ratées amenant des points du Côté Obscur. De plus, le jeu comprendra de multiples chemins qui casseront la relative simplicité du jeu. Avec 6 niveaux de base et une prise en main très instinctive, ce nouveau Star Wars Arcade promet d'être grandiose.

Alex



Les vaisseaux du jeu sont exactement les mêmes que ceux des films. Leur modélisation est parfaite.

Concepteur : Sega/AM Annex
Machine : Model 3 Step 2





Charlie est l'un des nouveaux personnages de Fighting Vipers 2: il se sert de son vélo comme d'une arme. Impressionnant !

Fighting Vipers 2



L'AM2 est l'un des départements Arcade les plus productifs de SEGA: c'est à cette talentueuse équipe que l'on doit notamment la série des Virtua Fighter. Après un Daytona 2 très beau, mais à l'intérêt controversé, c'est au tour de Fighting Vipers 2 de faire son entrée dans les salles d'arcade. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'AM2 a mis le paquet : la séquelle du jeu de baston le plus spectaculaire de SEGA tourne sur la Step 2, dernière évolution en date de la carte Model 3. L'ambiance particulière du premier épisode a été soigneusement conservée : les arènes de combats se présentent toujours sous forme de cages contre lesquelles les combattants peuvent se projeter violemment. Mais l'interactivité accrue apporte encore plus liberté et permet des coups encore inédits : il est en effet possible de prendre appui sur la cage pour surprendre son adversaire ou achever le malheureux par un «Super Combo» si dévastateur que même l'aire de combat n'y résiste pas. La réalisation des treize «Vipers» (dont quatre petits nouveaux) a nécessité près de dix mois car les développeurs n'ont pas utilisé la Motion Capture, privilégiant un style vif plus proche du Dessin Animé. Enfin, sachez que Fighting Vipers 2 comprend une gestion inédite des niveaux de difficulté, basée sur des chemins différents. Ainsi les débutants peuvent dès leurs premières parties progresser de manière honorable, alors que les pros se lancent à la poursuite des boss cachés (Kuhn et Del Sol). Inutile de dire que Fighting Vipers 2 fera dans les prochains mois l'objet d'une adaptation sur Dreamcast.

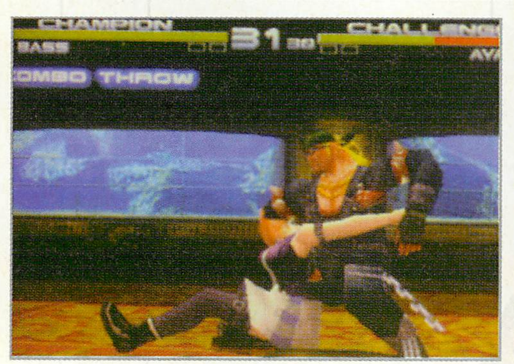
ANT.



Les programmeurs ont prêté une attention toute particulière aux décors. Le T-Rex, au fond, est composé de près de 4000 polygones.

Concepteur : AM2
Machine : Model 3 Step 2







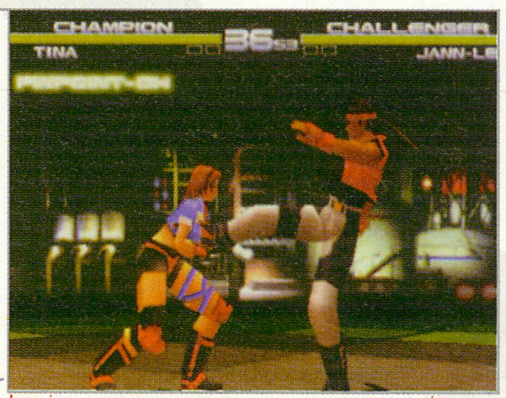
Les mouvements des combattants sont extrêmement fluides. C'est le point fort du jeu.

Dead or Alive 2+



Après un premier volet reponsable d'un grand succès en arcade, sur Saturn et sur PlayStation, Tecmo récidive dans la baston. Pour ceux qui rêveraient d'un jeu mettant en scène les héroïnes d'Alerte à Malibu, sachez que les Japonais ont répondu à votre appel désespéré. Basé sur un système de combat utilisant pcipalement les contres et les esquives, Dead or Alive a plus marqué l'année 98 que le Tekken 3 de Namco. Pour ce deuxième épisode, Tecmo a conservé la majorité des qualités de son titre. Dead or Alive 2+ gère lui aussi trois boutons (Guard, Punch, Kick) et conserve le concept du Reversal System qui permet de profiter de la force d'un coup adverse pour la retourner à l'envoyeur (un principe proche de l'Aikido). De cette manière, et à la différence de Tekken 3, un joueur qui pratique une défense d'enfer aura très souvent l'avantage sur un adversaire qui s'obstine à bourriner. Après tout, un peu de finesse ne peut pas faire de mal. Les joueurs les plus expérimentés pourront même, en appuyant au bon moment sur un bouton d'attaque, se relever après un assaut et contre-attaquer juste après. Tout est une question de rythme. La Zone Danger est toujours présente et enlève toujours un bon paquet de points en cas de chute. D'un point de vue technique, ce nouveau Dead or Alive assure comme une bête. Les personnages sont dotés de textures magnifiques qui accentuent le charisme de ces héros, qui n'en manquaient pourtant pas (c'est sûr, avec des poitrines aussi volumineuses et agitées!). On aurait aimé des décors disposant de petites animations comme des spectateurs, mais les jeux de combat en 3D ont souvent ce défaut. Avec ce titre, tecmo revient au premier plan et risque même de détrôner des ténors comme Namco et Sega. Vivement la conversion sur Dreamcast, qui pourrait d'ailleurs inclure des personnages inédits. Wait & see !

Alex

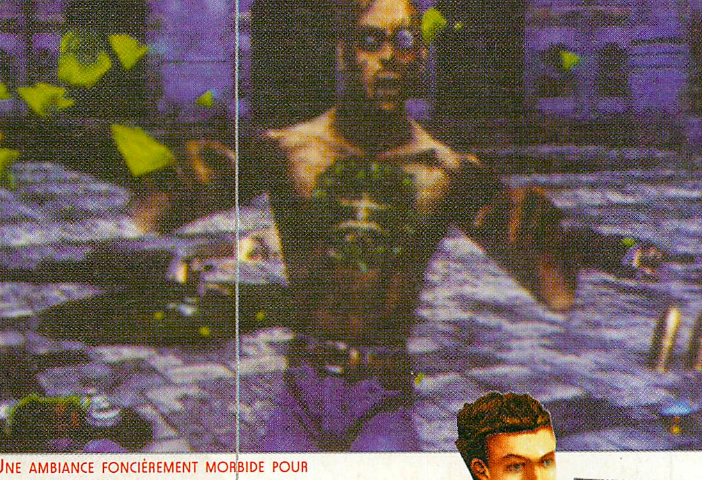


Les décors sont beaucoup plus beaux que ceux proposés dans le premier volet. La carte PS donne de bons résultats.

Concepteur : Tecmo
Machine : NAOMI

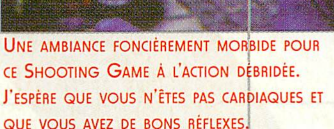






Une ambiance foncièrement morbide pour ce Shooting Game à l'action débridée. J'espère que vous n'êtes pas cardiaques et que vous avez de bons réflexes.





House of the dead 2



Un petit air de Resident Evil avec ces zombies qui cherchent à croquer tout joueur cherchant à aller plus loin dans l'aventure.



Les zombies sont décidément très à la mode dans les jeux vidéo. Depuis Resident Evil, les éditeurs ne cessent de nous plonger dans des univers sombres et glauques. Sega chercherait-il à nous faire peur ? Avec ce second volet du meilleur jeu de tir au pistolet de la Saturn, l'AM1 va finir par devenir le spécialiste en la matière. Loin de l'ambiance classique des films d'action imposée par la série des Virtua Cop, ce nouveau House of the Dead vous propose une descente directe en enfer. Inspiré des meilleurs livres de H.P Lovecraft, il saura combler les amateurs d'hémoglobine. De là à établir un parallèle avec Resident Evil, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement ! La seule différence étant qu'ici, vous aurez plus besoin de vos talents cachés de tireur d'élite que de vos méninges. Fini les énigmes complexes, place à l'action ! Et de l'action, il y en aura ! Vous pourrez choisir votre personnage parmi une galerie de plusieurs détectives spécialisés dans les phénomènes surnaturels. Ils devront parcourir des lieux infestés de créatures diaboliques (loups-garous, zombies, momies...) qui n'ont qu'un seul but en tête, vous manger à la sauce tartare (à moins que ce ne soit barbare !).

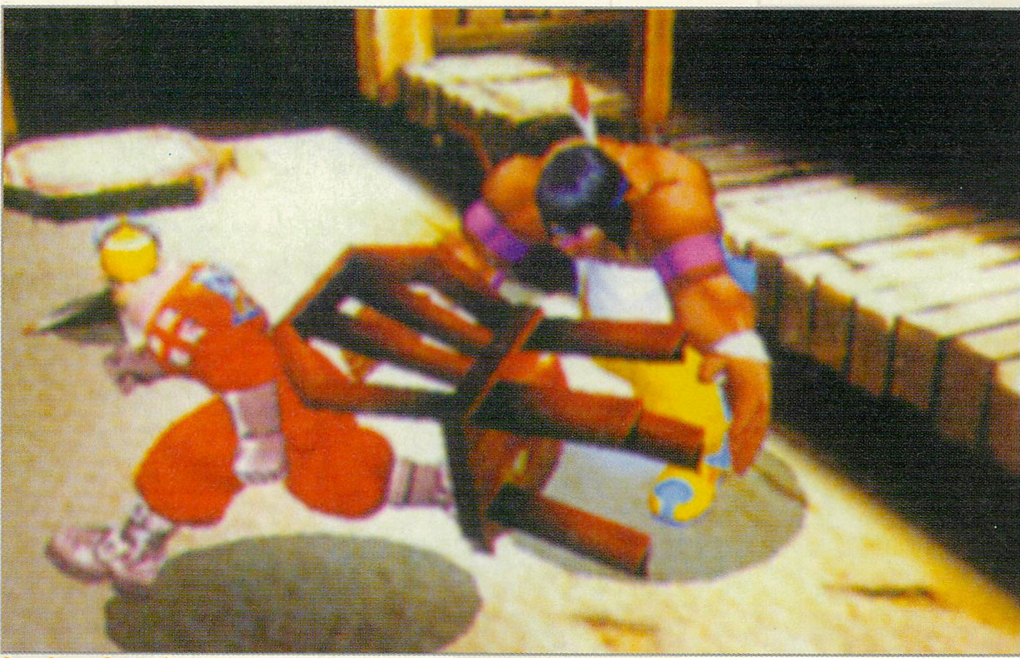
Plusieurs chemins seront accessibles, à la manière du premier volet, en sauvant ou en tuant les civils innocents présents à travers le soft (méfiez-vous des tirs intempestifs !). Chaque section de jeu sera terminée par un boss. Généralement monstrueux, ce dernier disposera bien sûr d'un talon d'Achille qu'il s'agira d'exploiter au mieux. Un mode entraînement sera disponible pour s'exercer sur ces fameux points faibles. Comme sur la borne d'arcade, il sera possible de jouer à deux. La réalisation est digne des meilleurs films d'horreur et promet de nombreux bains de sang. La version Dreamcast est attendue pour courant 99. On ne sait pas encore si les pistolets Saturn seront utilisables pour la dernière-née de Maître Sega. Un titre bien bourrin, mais vraiment jouissif pour les frappa-dingues de la gâchette.

Alex

Concepteur : Sega/AM1
Machine : NAOMI

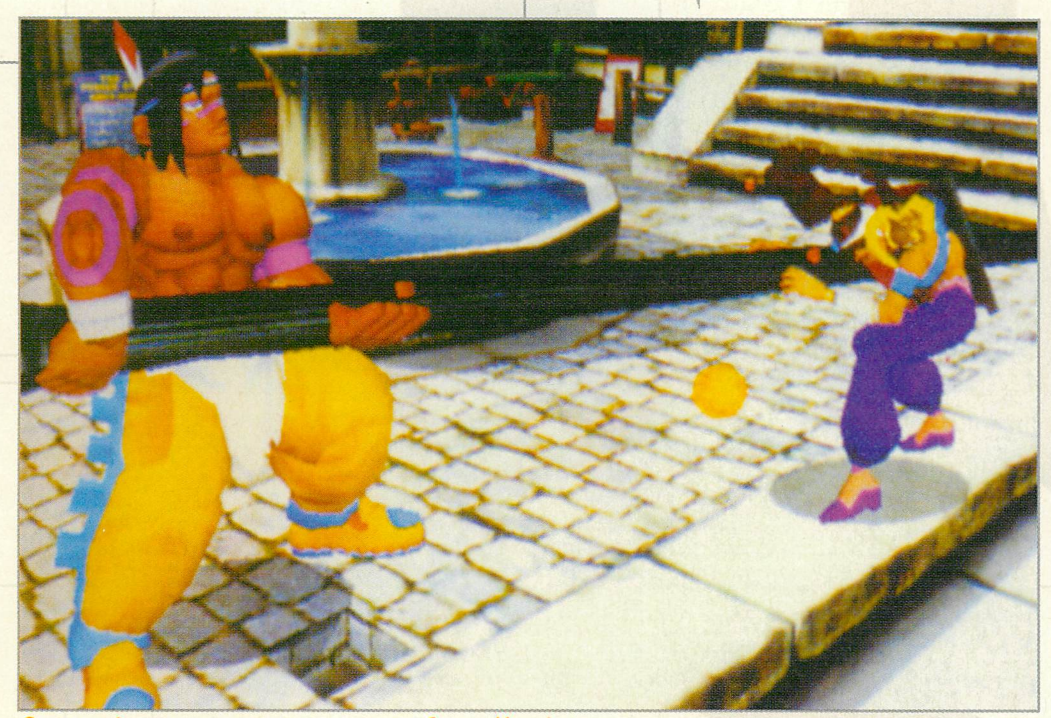






DANS POWER STONE, L'UN DES ÉLÉMENTS LES PLUS IMPORTANTS EST L'INTERACTIVITÉ AVEC LE DÉCOR: IL EST ESSENTIEL DE SAVOIR S'EN SERVIR POUR GAGNER.

Power Stone

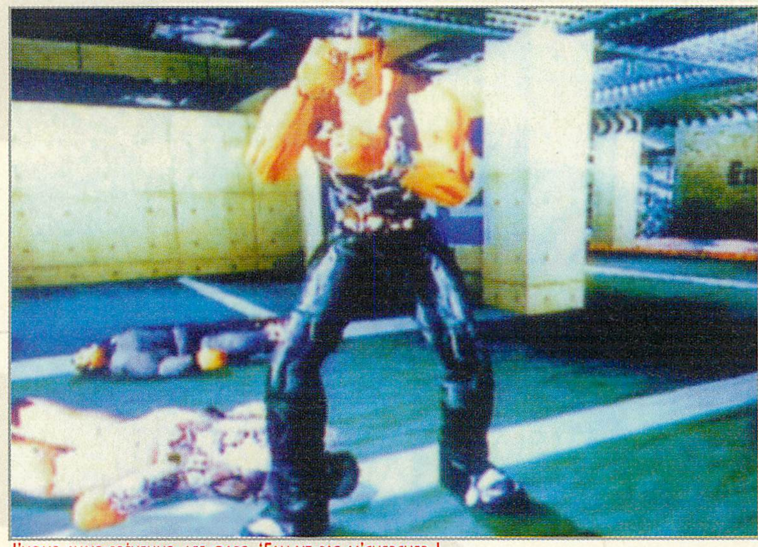


ON RECONNAÎT LE STYLE DES PERSONNAGES TYPIQUEMENT CAPCOM. MALGRÉ CELA, IL SEMBLE QUE TOUS LES COMBATTANTS SOIENT ORIGINAUX.

Concepteur : Capcom
Machine : NAOMI

Capcom a apparemment décidé de soutenir activement SEGA dans le lancement de sa nouvelle machine, tant sur le front des consoles de salon que sur celui de l'arcade. En effet, si la suite de Bio Hazard est d'ores et déjà prévue pour le courant de l'année prochaine sur Dreamcast, le premier jeu de combat de la NAOMI sera également signé Capcom. Et surprise, il ne s'agit pas d'une énième suite de Street Fighter, mais bel et bien d'une création originale tout en 3D. Exit donc les 32 hits combos, les Adoken... Power Stone se rapproche d'avantage de l'esprit de Bushido Blade. Comme dans ce dernier, les aires de combat ne se limitent pas à de simples rings, et si les décors ne sont pas aussi vastes que ceux du jeu de SquareSoft, l'interactivité avec les éléments qui les composent prend une part encore plus importante dans les combats. Par exemple, un lampadaire pourra être utilisé de plusieurs façons : le combattant pourra soit l'escalader pour se mettre hors de portée de son adversaire, soit s'en servir comme appui pour réaliser un coup spectaculaire, soit l'arracher et frapper tout ce qui bouge avec. Du point de vue de la réalisation, on peut dire que Power Stone fait honneur à la NAOMI avec une 3D de grande qualité, semblable à celle des tout derniers jeux Model 3 comme Spike Out. Et ne vous fiez pas à l'aspect un peu grossier des personnages, il suffit de les voir bouger pour être convaincu du potentiel de la nouvelle carte d'arcade de SEGA. Patience donc, jusqu'à la sortie courant 99 en arcade, et quelques mois plus tard sur Dreamcast.

ANT.



J'vous avais prévenus, les gars. 'Fallait pas m'chercher !

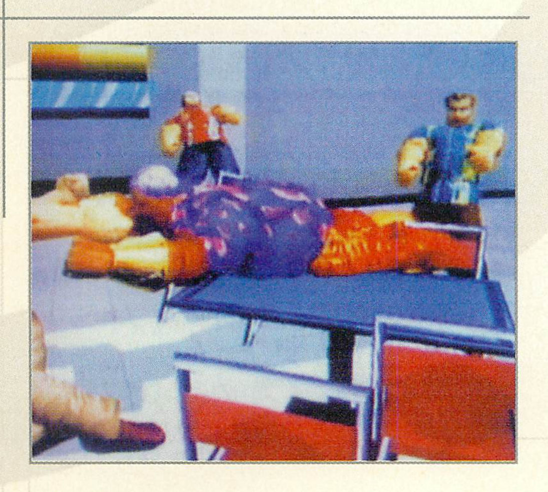


Flute, alors ! J'me suis cassé un ongle !

Spike Out



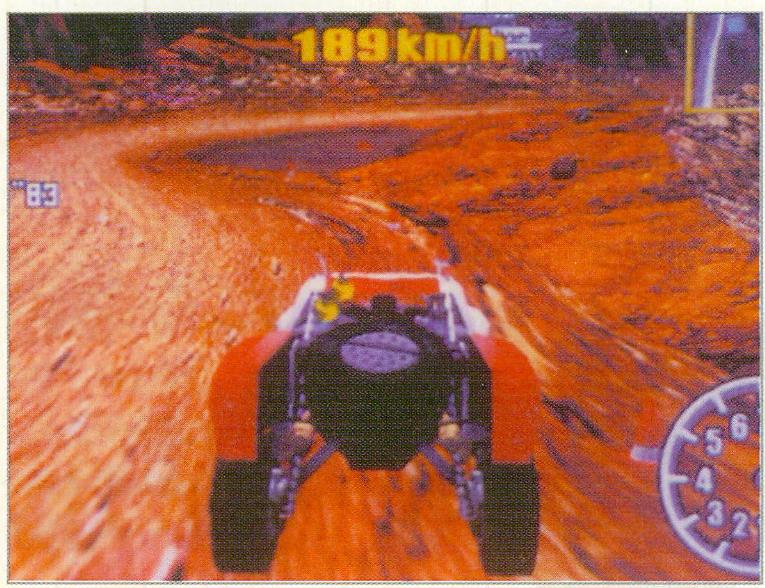
Seul contre tous. La vie est parfois injuste.



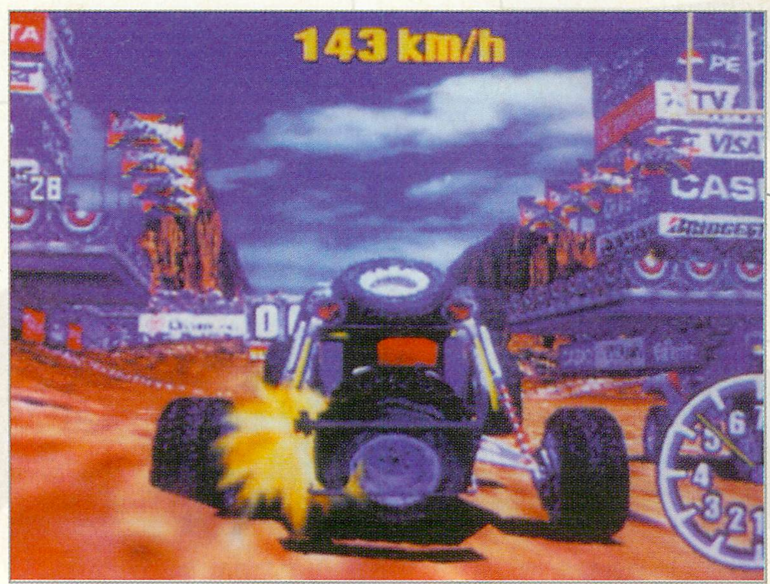
AM2 est certainement le département de recherche et développement le plus réputé de Sega. Avec des titres de qualité tels que la série des Virtua Fighter ou Daytona USA, l'équipe de Yu Suzuki a su apporter son souci du réalisme au monde de l'arcade. Ils nous reviennent aujourd'hui avec Spike Out, leur nouveau jeu de combat qui risque bien de faire un carton. A première vue, Spike Out ressemble plus à un Fighting Vipers qu'à un Virtua Fighter par son système de combat. Mais ne vous fiez pas aux apparences, car il s'agit ici d'un beat-them-all. Les combats ne se font plus seulement à un-contre-un dans une petite arène, mais plusieurs personnages peuvent s'affronter simultanément dans de véritables rues. Spike Out renoue avec la grande tradition des jeux à la Streets of Rage et autres Final Fight qui firent le succès de nombreuses salles d'arcade dans les années 80. Le concept est identique : on avance et on frappe sur tout ce qui bouge, à la différence que tout est désormais dans une magnifique 3D à en faire pâlir un fan de VF3. Les zones de combat sont immenses et on peut bien évidemment se déplacer où l'on veut, d'un bout à l'autre de la ville, monter des escaliers, et même entrer dans des bâtiments. Comme dans les meilleurs titres du genre, il sera possible de ramasser des armes (battes de base-ball, chaînes, etc.) pour assommer vos adversaires. Mais la plupart des combats se feront à mains nues et on retrouvera une palette de coups et d'enchaînements aussi complète que dans un titre de baston classique. Quatre personnages seront disponibles (Spike, White, Tenshin et Linda), chacun d'eux possédant des capacités et un style de combat uniques. Et comme Sega ne fait jamais les choses à moitié, il sera possible de jouer jusqu'à 16 simultanément dans les salles de jeux connectées à Internet, et à 4 dans les autres. La conversion sur Dreamcast de ce superbe beat-them-all devrait être parfaite, et on peut même espérer l'utilisation des quatre ports manettes de la console. Voila donc une autre bonne raison d'acheter une Dreamcast !

Vincent

Concepteur : AM2
Machine : Model 3 Step 2



Les sauts sont vraiment impressionnants ! Evitez tout de même de rendre votre petit déjeûner en jouant, ça ferait mauvais genre.

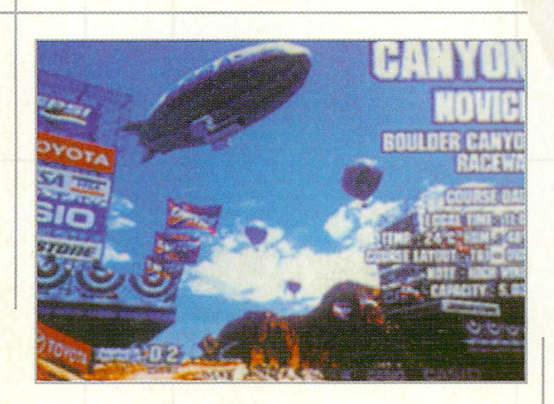


Surveillez un peu l'état de votre voiture, ou vous risquez d'avoir de mauvaises surprises. Enfin, si vous aimez rouler sur trois roues...

Dirt Devil



Le design des bolides est particulièrement soigné.



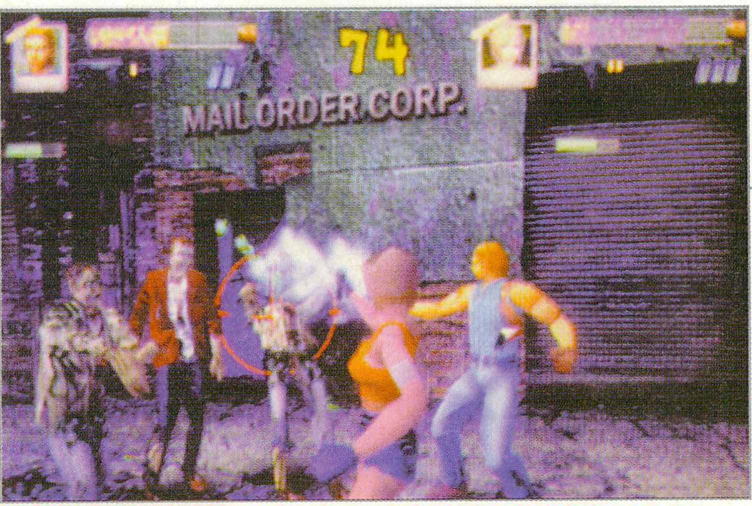
Concepteur : Sega/AM3
Machine : Model 3 Step 2

Cette création de l'AM3 s'inscrit directement dans la lignée des Destruction Derby et autres Off-Road Challenge. Loin des simulations austères, Dirt Devil tape dans le spectaculaire. Accrochez-vous ! Avec ce nouveau titre, Sega continue à prouver que c'est lui qui propose les meilleurs jeux de course en arcade. Dirt Devil est un savant mix entre le pilotage d'une voiture de rallye et les sensations d'un stock-car. Certes, il faut savoir piloter. Mais il convient aussi d'être un peu violent pour faire sortir ses adversaires de la route. A chacun son style de pilotage. Pour ce qui est du jeu, vous aurez la possibilité de conduire différents bolides, dont un adorable buggy en forme de coccinelle. Chaque voiture possède sa propre tenue de route et sa propre résistance. Il faudra éviter de faire trop souvent appel à la force. En effet, votre véhicule n'est pas indestructible (ça me rappelle Destruction Derby sur PlayStation !). Dirt Devil comprend trois circuits ayant chacun une difficulté propre : Canyon = novice, Stadium = pro et Desert = Expert. On peut aussi compter sur un circuit caché après avoir terminé les trois premiers. Le circuit urbain est parfait pour les amateurs de stock-car. Croyez-moi, l'ambiance est chaude et les chocs destructeurs. Comme précisé plus haut, la meilleure des tactiques consiste à sortir l'adversaire de la route. Pour appuyer ce concept hyperfun, Sega a tout fait pour accentuer l'aspect spectaculaire des courses. Les bolides crachent des jets des terre, bondissent de plusieurs mètres au dessus de leurs adversaires et se renversent lors de chocs trop violents. Avec des bruitages qui vous placent directement au coeur de la compétition, l'éditeur nippon semble avoir réussi son pari. Dirt Devil n'a décidément rien à voir avec les habituels jeux de rallye et, même s'il peut paraître un peu bourrin, il réussira à combler tous les joueurs avides de sensations extrêmes. Reste à espérer que la conversion Dreamcast proposera un plus grand nombre de circuit (trois, c'est peu !) et que le jeu sera aussi bon. Vivement l'année prochaine pour voir débarquer sur console cette petite bombe !

Alex

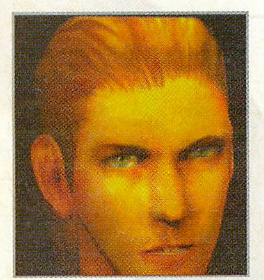


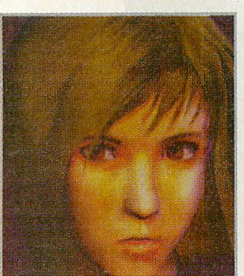
Voici deux des trois personnages disponibles. Leur look reste assez proche de celui des heros de Die Hard Arcade.

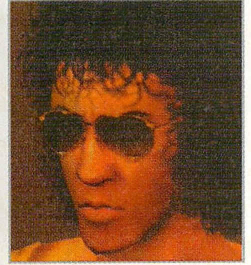


Losque vous tirez sur vos adversaires, une cible apparait comme dans les shooting games.

Blood Bullet







Vous aimez les bons vieux beat'em up qui défoulent, vous rêvez de vous taper des zombies comme dans les films de Romero ? Alors, vous allez être comblés, car voici Blood Bullet.

Le premier titre de l'AM1 sur la nouvelle carte Naomi est donc un jeu d'action dans lequel vous progressez l'arme au poing, luttant sans cesse contre les assauts répétés de hordes de morts-vivants tous plus hideux les uns que les autres. Il s'agit donc d'un beat'em up dont le déroulement, assez classique, semble similaire à celui d'un Die Hard Arcade ou d'un Spike Out. Il ne faut donc pas s'attendre à un jeu subtil à la Bio Hazard dans lequel l'aventure prend une part importante: même s'il est nécessaire de trouver certains objets pour passer au niveau supérieur, Blood Bullet est un pur jeu d'action dans lequel l'unique but du joueur est de réduire en bouillie tous les zombies qui passent à sa portée. Cependant, il semble que Sega ait particulièrement travaillé l'ambiance du jeu. En effet, les lieux que vous traversez sont glauques au possible, et les angles de vue spécialement conçus pour pouvoir surprendre le joueur à tout instant. De plus, les scènes intermédiaires sont d'une longueur inhabituelle pour un jeu d'arcade, ce qui permet de suivre une trame narrative sans toutefois pouvoir y prendre part. A ce propos, sachez que Blood Bullet suit en fait une histoire parallèle à celle de House of the Dead, le fameux shooting game de Sega dont la suite devrait sortir sous peu dans les salles d'arcade. Enfin, étant données les similitudes entre la carte NAOMI et la Dreamcast, on devrait voir débarquer Blood Bullet sur console quelques mois après la sortie en arcade, prévue début 99.

ANT.


Comme dans la plupart des jeux de tir de chez Sega, le sang est vert pour ne pas choquer le jeune public: dommage!



Concepteur : AM1
Machine : NAOMI

Un singe à la mer

on vient d'apprendre que James Cameron ne réalisera pas le remake de la Planète des Singes. Il se contentera de le produire. C'est Michael Bay (Bad Boys, Armageddon) qui se chargera de mettre sur pied ce fabuleux projet.

La balade de Max

George Miller ne devrait pas tarder à se mettre à l'écriture de Mad Max 4. Reste à convaincre Mel Gibson de rempiler dans le rôle du conducteur-vengeur. La sortie a été programmée pour l'été 2001.

L'horreur dans toute sa splendeur

En février prochain devrait commencer le tournage de Scream 3. Ils semblerait que le personnage de Neve Cambell soit amené à mourir dès les premières minutes (ce sont les fans qui vont pas être contents)

Et si Nostradamus avait raison ?

On a hâte de retrouver Arnold Schwarzenegger dans End of Days, un thriller qui décrit une poursuite impitoyable entre un homme et Satan. On pourra retrouver Rod Steiger et la mignonne Robyn Tunney (Dangereuse Alliance).

On me pose souvent la question : à quoi peut bien servir une rubrique cinéma dans un magazine de jeux vidéo ? Moi, je dirais qu'une rubrique de ce type est indispensable, tant les liens existants entre ces deux univers sont nombreux. Il en va de même pour le petit écran, complément indispensable de votre console. Tous les mois, sans prétention aucune, je tenterai de vous faire partager cette passion que les rédacteurs de DREAMZONE ont tous en commun : l'amour des bonnes choses (ah, Sarah-Michelle Gellar !)

BUFFY CONTRE LES VAMPIRES

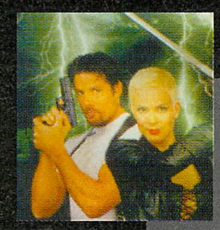
Rien ne laissait présager un succès aussi important pour une série tirée d'un film de série Z. Si Kristy Swanson laissait de glace en 1992, Sarah-Michelle Gellar crève l'écran en 1998. Agée d'à peine vingt ans, cette ravissante jeune fille à la silhouette typiquement californienne campe Buffy, une redoutable chasseuse de vampires spécialiste des sports de combat qui, comme toute adolescente américaine normalement constituée, doit faire face à de nombreux tourments sentimentaux. Le premier, et non des moindres, concerne sa passion pour un vampire nommé Angel. Ce dernier, passé du bon côté de la barrière, apporte son lot d'ennuis à notre blonde héroïne. Heureusement, Buffy est remarquablement entourée, de Rupert Giles (son mentor) à Willow (sa meilleure amie) en passant par Xander Harris (le petit génie de service). Si la série peut paraître étrange au départ, puisqu'elle mélange l'humour collégial au fantastique le plus glauque, elle apparaît avant tout comme la parfaite antithèse d'Alerte à Malibu. Buffy répond enfin à une question vitale : les blondes américaines sont-elles toutes lobotomisées ? Il suffit de regarder la moue boudeuse de Sarah-Michelle Gellar pour craquer et se plonger à corps et à crocs dans cette série fort distrayante.

Créateur : Joss Whedon
Acteurs : Sarah-Michelle Gellar,Nicholas Brendon
Durée des épisodes : 30mn
Diffusion : actuellement sur M6, le vendredi à 23h20 . (M6 diffuse la seconde saison, la troisième vient d'être diffusée aux USA.)





Highlander : l'Immortelle



On pouvait s'y attendre (et le craindre !), fort du succès de la série avec le beau Adrian Paul (enfin, c'est ma petite soeur de 4 ans qui le dit !), Gaumont produit un Spin-off axé sur un personnage récurent de la série régulière, Amanda. Cette jeune femme est une voleuse de grand talent qui a traversé les âges en évitant de perdre la tête. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Highlander met en vedette des personnages immortels qui ne peuvent être tués que si on leur coupe la tête. Quand à savoir ce que vaut cette série dérivée, il faudra attendre la diffusion prochaine sur M6.

Conan

Dans la lignée du succès d'Hercule et Xena, France 2 nous proposera très bientôt une toute nouvelle série d'Héroïc-fantasy : Conan. Difficile de ne pas connaître ce géant barbare créé par l'écrivain Robert Howard et rendu célèbre par deux films très violents. Après Schwarzenegger, c'est au tour de Ralph Moeller d'endosser le pagne et l'épée du guerrier cimérien. Tout au long de 22 épisodes, il affrontera Hissah Zul, un cruel sorcier visant la domination du Monde. Heureusement, Conan sera épaulé par une équipe très hétéroclite : Otli, le nain rusé, Zzeben, l'as du bâton, Vulkar, maître de la hache et Karella, la plantureuse voleuse.



A Bug's life

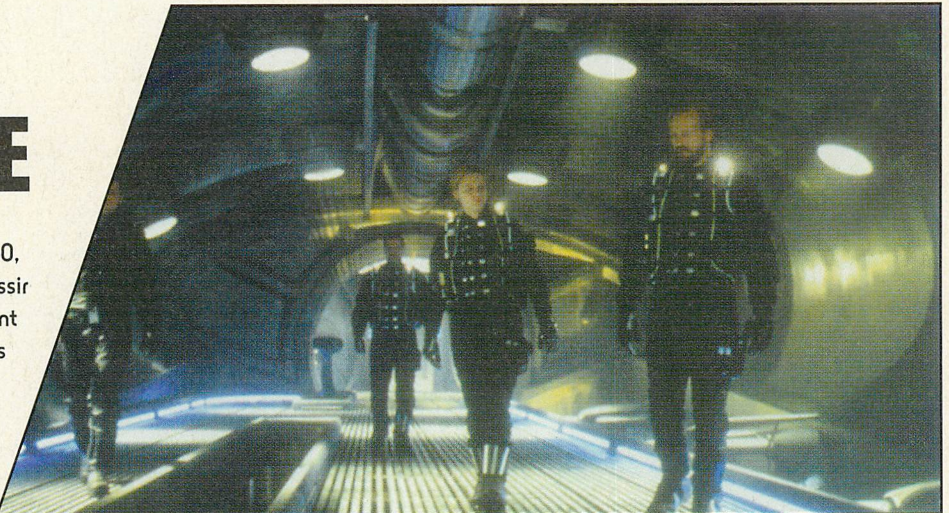


DreamWorks ou Disney ? Voilà certainement l'interrogation la plus fréquente aux Etats-Unis en ce moment (si on excepte toutes les questions hautement philosophiques liées à l'affaire Lewinsky). Ces deux mastodontes de l'industrie cinématographique américaine se livrent une guerre d'enfer. Disney sort Mulan, basé sur une légende chinoise, et DreamWorks contre-attaque avec Le Prince d'Egypte, une fresque biblique. La société de Spielberg a réussi a doubler celle de Tonton Walt en sortant en premier son long-métrage en images de synthèse (FourmiZ), mais le retour de manivelle aura lieu en février avec A Bug's Life. Etrange, que ces deux films aient le même sujet (ou presque !).

Babe 2 : Pig in the City

Notre cochon de service se retrouve désormais perdu dans la grande ville et sera confronté à bien des dangers. On aura le plaisir de retrouver James Cromwell aux côtés de David Warner et Mickey Rooney. Un film pour petits et grands que l'on attend avec impatience.

PERDUS DANS L'ESPACE



Tiré d'une série télévisée kitsch de la fin des années 60, la production de Stephen Hopkins s'en sort bien. Réussir à faire un bon film à partir d'une série lamentablement plate, c'est un exploit ! Cela dit, il ne reste que peu de choses de ce misérable feuilleton TV. Le scénario de base et les personnages, tout au plus. Dans un futur pessimiste (l'avenir ne s'annonce pas rose lorsque qu'on voit les derniers films SF !), une famille, les Robinson, est envoyée à la recherche d'une nouvelle planète habitable où la race humaine pourrait repartir à zéro. Commence alors un voyage empli de dangers, qui amènera chaque membre de la famille Robinson à faire le point sur sa vie, à se remettre en question. Bien plus sombre qu'à la télé, Lost in Space est un film de Science-fiction qui se laisse regarder sans déplaisir. Les effets spéciaux y sont particulièrement réussis, comme le robot géant, la combinaison de combat du Major West ou le décollage. Action, psychanalyse et créatures monstrueuses sont au programme d'une aventure alléchante qui promet plus de deux heures de plaisir. A voir pour s'évader !



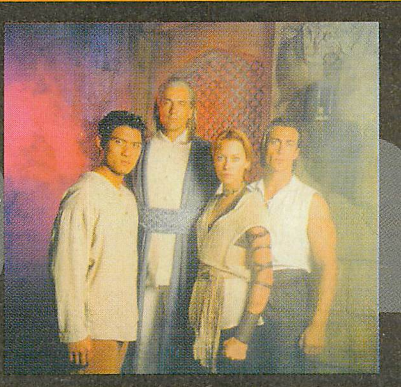
Réalisateur : Stephen Hopkins
Distributeur : Metropolitan Filmexport
Avec : Gary Oldman, William Hurt, Matt LeBlanc...
Durée : 2 h 05
Sortie : le 9 décembre 98

Total Recall

On commence à ne plus pouvoir compter le nombre de films adaptés pour le petit écran. C'est au tour de celui de Paul Verhoven de connaître les joies d'une série. Exit le personnage de Schwarzy, bonjour David Hume, un flic incorruptible épaulé par un androïde en quête d'humanité. Ces deux héros futuristes doivent faire face à la Rekall Corporation et chercher à démontrer que l'apport de la technologie ne remplacera jamais les émotions humaines. Un thème ambitieux pour une série des plus classiques. On est bien loin de la qualité des Sliders et autres Babylon 5. A voir par curiosité.

Mortal Kombat Conquest

Première série tirée d'un jeu vidéo, Mortal Kombat Conquest ne devrait pas faire dans la dentelle. Avec 22 épisodes bourrés d'effets spéciaux et de combats finement chorégraphiés, elle ne nous laissera pas indifférents. La série décrit l'affrontement de jeunes guerriers terriens recrutés par Rayden contre l'empire maléfique de Shao Khan et son horrible sbire, le sorcier Shang Tsung. Peu de visages connus dans MK Conquest, si ce n'est Kristanna Loken, une pure bombe déjà vue dans Pensacola (diffusée actuellement sur TF1), et Daniel Bernhardt, un spécialiste en arts martiaux qui succéda à Van Damme dans Bloodsport 2 et 3. Reste à juger de la qualité des combats et de l'intrigue (souhaitons-la plus épaisse que celle du deuxième film !).

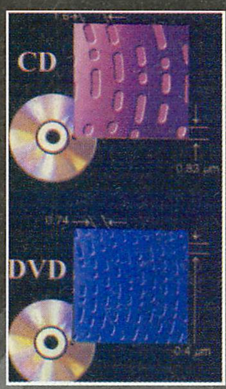


Tous les dix ans un nouveau support vidéo fait son apparition dans les salons. Après la cassette VHS et le Laser Disc, c'est aujourd'hui au tour du DVD d'entrer dans les foyers. Avec le DVD (Digital Versatile Disc) , le cinéma est enfin à portée de main. Préparez le pop corn, ouvrez grand vos yeux, vos oreilles, et laissez-vous envahir par la magie du cinéma.

Fred

UNE RÉVOLUTION NOMMÉE DVD





Le DVD se présente sous la forme d'un disque de 12 centimètres de diamètre semblable à un CD audio. Mais la comparaison s'arrête là. Pour lire un DVD, il faut un lecteur spécialement prévu à cet effet. Le DVD est un support destiné à contenir de la vidéo haute définition. Il offre une qualité d'image inégalée. Pour comparer, une image VHS contient 240 lignes, contre 425 pour le Laser Disc et 500 pour le DVD. Autant dire que le rendu de l'image est irréprochable. La norme utilisée pour arriver à un tel résultat est le MPEG-2. Il faut savoir que ce système était réservé il y a encore peu de temps aux images satellites. A lui seul, un seul disque peut contenir deux heures et quart de vidéo. Ce résultat est le fruit d'une nouvelle technologie de gravure. Comme pour un CD normal, les données inscrites sur le disque sont traduites par des cavités plus ou moins grandes, dans le cas du DVD leur taille et le faisceau laser destiné à les lire ont été divisés par deux. Cette énorme capacité de stockage permet d'ajouter sur chaque disque une multitude d'options, tels que : le choix des langues (français, anglais, espagnol, finlandais, suédois, etc.), des sous-titres, des scènes supplémentaires, des bio sur les acteurs, des menus interactifs, ou différents formats comme le 16/9ème. Autre élément important, le DVD propose plusieurs standards sonores, dont le Dolby AC-3.

ALL OVER THE WORLD

Afin de protéger le marché du DVD, le monde a été découpé en six zones. Cette mesure a été prise en concertation avec tous les grands constructeurs de DVD. Les grands de l'industrie du cinéma ont ainsi voulu démontrer leur désir de limiter le piratage et l'import de films étrangers dans chaque pays. En théorie, un lecteur acheté en France ne pourra donc pas lire un film vendu aux USA. Il est toutefois possible, après quelques modifications, de lire un film sans distinction de zone. Il faut savoir qu'une telle pratique est strictement interdite par la loi.



Les plus :
Une qualité haute définition.
Une logithèque en constante expansion.

Les Moins :
Des lecteurs encore un peu chers (entre 4000 et 10 000 francs).
On ne peut pas enregistrer.

- ZONE 2 -

Complots

(Conspiracy Theory)
Genre : policier

Jerry, chauffeur de Taxi à Washington, souffre de paranoïa aiguë. Il voit des complots partout, mais personne ne veut le croire. Son passe-temps principal consiste à envoyer des rapports au FBI. La seule personne à le prendre au sérieux est Julia Roberts, une jeune femme travaillant au FBI. Quelques jours après l'envoi de sa dernière théorie sur l'une des plus grandes conspirations contre l'état, au bureau fédéral d'investiguations, Jerry échappe à une tentative d'assassinat. A l'heure où des séries comme X-Files triomphent à la télé comme au cinéma, en développant la thèse de la conspiration, Complots s'inscrit directement dans la lignée des produits américains actuels. Il semble clair que Complots a bénéficié d'un metteur en scène inspiré. Chose rare ces derniers temps pour un film US, il réussit le tour de force de préserver le suspense jusqu'à la fin de l'histoire. On ne sait vraiment pas à qui faire confiance. Mel Gibson est plus que convaincant en doux dingue, victime de la société. Est-il fou, ou dit-il la vérité ? A noter, le rôle du méchant de service interprété par Patrick Stewart, le commandant Picard dans la série Startrek : the next generation.

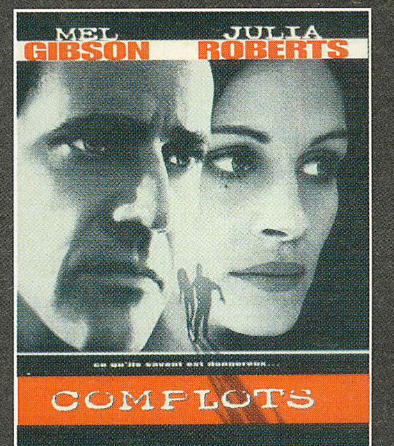
Langues : français, anglais
Sous-titres : français, anglais
Image : 4/5
Son : 4/5
Suppléments : sélection de films par acteur et réalisateur, bio, reportage.

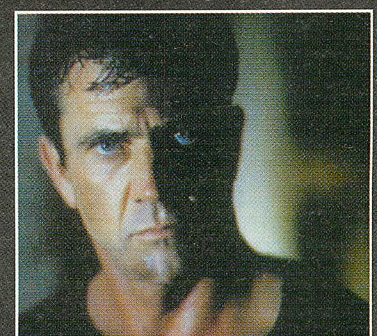
CALENDRIER DVD ZONE 2

3 décembre :
Double Team (Gaumont)
Dune (Opening Editions)
Un tueur pour cible (Gaumont)

16 décembre :
Total Recall (Gaumont)
Terminator 2 (Gaumont)
Nikita (Gaumont)
Cliffhanger (Gaumont)
La dernière preuve (Opening Editions)
Mad Max 3 (Warner)
Terminal Velocity (Buena Vista)
Super Noël (Disney)
Jack (Buena Vista)
L'étrange Noël de Monsieur Jack (Buena Vista)

Fin 98 :
Donnie Brasco (TF1 vidéo)
Casino (TF1 vidéo)
Austin Powers (TF1 vidéo)
Un indien dans la ville (TF1 vidéo)





- ZONE 1 -



Lost in space

Genre : Science-fiction

En 2058, les ressources de la Terre ont dangereusement diminué. La survie de l'espèce humaine passe par la colonisation d'autres planètes. La famille Robinson se porte volontaire pour partir sur "Alpha Prime", le seul monde habitable dans la galaxie. Seulement voilà, un conglomérat d'industriels ne voit pas cette opération d'un très bon oeil et décide de saboter la mission. Lost in space est l'adaptation au cinéma d'une série des années 50, totalement inconnue en France. Stephen Hopkins a su tirer le meilleur de cette série pour faire un film d'action rythmé, destiné à tous les publics. Le film reprend les aventures de la tribu Robinson. Petite famille américaine toujours prête à se sacrifier pour le bien de l'humanité et les valeurs américaines. En haut de l'affiche, on retrouve entre autre le fabuleux Gary Oldman. Comme à son habitude, il est magistral dans son rôle de méchant. Et quel méchant. Il brouille les cartes avec une facilité déconcertante. A noter également la présence de Matt LeBlanc, alias Joey dans Freinds, dans son premier grand rôle au cinéma et de Lacey Chabert, une des actrices de "La vie à cinq" sur M6. On ne s'ennuie pas un instant dans ce film de science fiction mouvementé. Tous les ingrédients d'un excellent film d'aventure sont réunis. Effets spéciaux, action, humour, frissons, tout y est pour passer un bon moment.

Langues : anglais
Sous-titres : anglais
Image : 4/5
Son : 4/5
Suppléments : scènes supplémentaires, wide screen, série TV, bande-annonce, bio, commentaires audio.

CALENDRIER DVD ZONE 1

1er décembre :
Le masque de Zorro (édition spéciale)

8 décembre :
Good Will Hunting (édition spéciale)
La main sur le berceau
Scream (édition spéciale)
Six jours, sept nuits
Blade
Small soldiers
Le pacificateur

12 décembre :
Le négociateur
Deep Impact

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de numéros à recevoir (minimum 3).

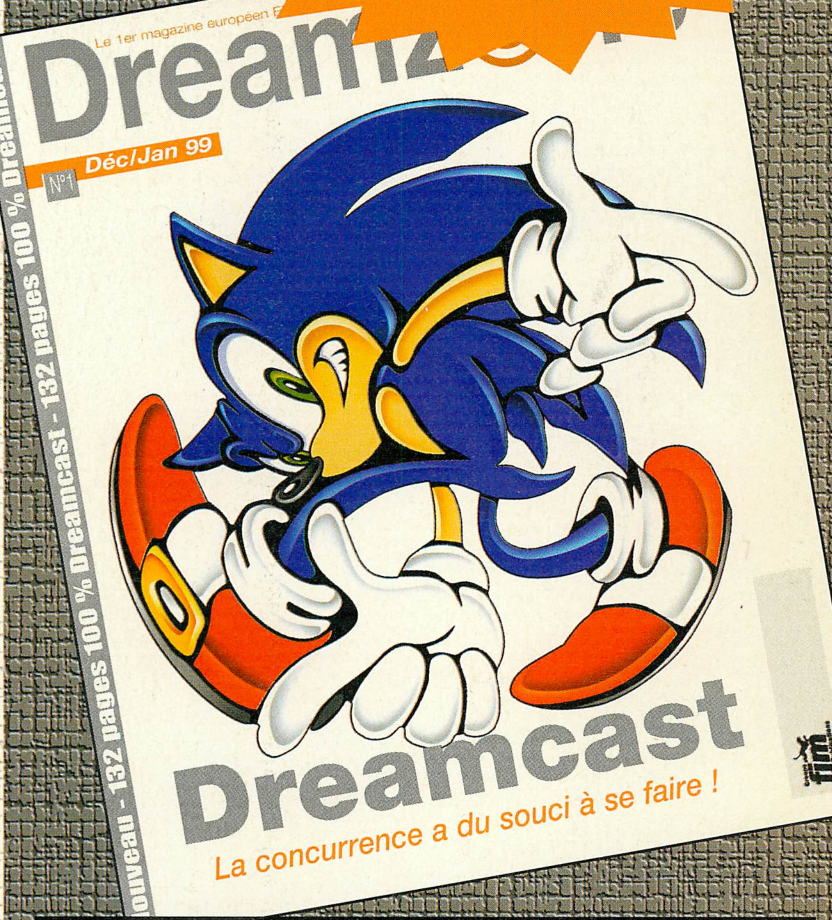
3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

OFFRE LIMITÉE
AU 500 PREMIERS ABONNÉS
TON MAGAZINE POUR 25 F



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 3 numéros
au prix de 75 F au lieu de ~~105~~ F

O 6 numéros
au prix de 150 F au lieu de ~~210~~ F

O 12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~420~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : ____________________
Adresse : ____________________
____
Code Postal : __________ Ville : __________



Publié par FJM Publications
3 ter rue d'Arsonval
75015 Paris